
Por sólo 395 ptas. 2'37€
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año II - Número 14
Play manía
HOBBY PRESS
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
Comparativa
Los mejores juegos de snow a examen
Reportaje
Vive la aventura: Syphon Filter 2, Fear Effect, Resident Evil 3
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Reportaje
El fútbol que viene: ISS Pro, Primera División, Ronaldo...
GUÍA PRÁCTICA
Gran Turismo 2: Cómo conseguir los mejores coches de la manera más rápida
EL REY DEL ASFALTO
Y además: TOY STORY 2, COLONY WARS 3, GRANDIA, F-1 2000, COLIN McRAE 2, ARMORINES...

SUMARIO

Número 14 - Marzo 2000

EDITORIAL

Disculpad un momento. Estamos un poco nerviosos. ¿Que por qué? Pues porque PlayStation 2 está a punto de ponerse a la venta en Japón y andamos a la caza y captura de una máquina. No podemos esperar más, estamos ansiosos por probarla y claro, también por explicaros con detalle hasta la más mínima de las sensaciones que nos transmita. Aunque para hablar de sensaciones, la verdad es que no hace falta jugar, bastantes sensaciones nos han hecho experimentar ya las pantallas y los vídeos que hemos visto. Sólo con eso ya se nos ponen los pelos de punta. ¿Que exageramos? No creáis, hemos visto cada cosa...

Más vale que nos tranquilicemos y esperemos con calma la llegada de la consola. ¿Podremos aguantarlo? Se están diciendo tantas cosas que cada vez tenemos más ganas de jugar. ¿Que tenemos mucha suerte? Pues la verdad, sí que tenemos suerte, pero para consolaros (y nunca mejor dicho) os prometemos que el mes que viene incluiremos un completo dosier sobre la máquina y sus juegos. De todos modos, vamos a respirar hondo y a relajarnos para aguardar con calma a que se nos eche encima el mes de septiembre y PS2 se ponga a la venta en nuestro país. Al fin y al cabo no tenemos prisa, y como PlayStation sigue ofreciéndonos juegos geniales con los que divertirnos, la espera no va a hacerse nada pesada.

Eso sí, qué ganas tenemos de saber por fin qué se siente con un Dual Shock 2 totalmente analógico entre manos, o lo que puede dar de sí un juego de coches para 128 bits, o confirmar si por fin los periféricos de la Play son compatibles, o si los juegos van a sorprender tanto como prometen... Los dicho, disculpadnos, estamos un poco nerviosos...

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Robert Sandmann.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@axelspringer.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena,
E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034
Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS GRUPO AXEL SPRINGER

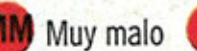


¿CÓMO PUNTUAMOS?

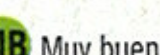
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

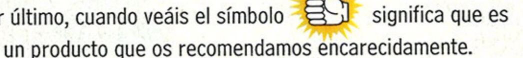
Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:





MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



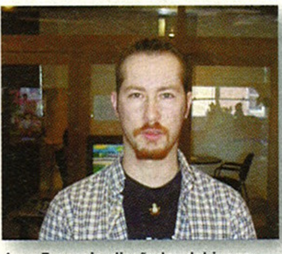
Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

F1 Racing Championship
En la pista de salida

Como ya adelantamos, Ubi Soft prepara F1 Racing Championship, un prometedor juego de Fórmula 1. Ansiosos por conocer más sobre él, recientemente viajamos a la sede de Ubi en Montreal para jugar a esta auténtica maravilla. Podríamos deciros muchas cosas y muy buenas sobre el juego, pero como aún falta un poco para que salga, preferimos que sea su diseñador, Jean François Dugas, quien os lo cuente todo.

Preséntanos F1 Racing Championship...
Será un juego de carreras con licencia oficial de la FIA. Presentará los 11 equipos oficiales, incluyendo sus pilotos, y 22 coches distintos. También incluirá los 16 circuitos del campeonato, incluido el nuevo circuito de Malasia.

¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en el proyecto?
Llevamos algo menos de un año.


Jean François, diseñador del juego, respondió a todas nuestras preguntas y jugó unas carreritas con nosotros.

Aunque no es mucho, la mayoría de los integrantes del equipo, somos unas 30 personas repartidas entre Montreal y China, ya habíamos trabajado en *Mónaco Grand Prix*, por lo que era un tema que conocíamos bien.

¿En qué etapa de su desarrollo se encuentra el juego?
En torno al 80 -85%. El interfaz y el apartado técnico ya están terminados, y sólo queda implementar algunas instrucciones de IA y pasar las sesiones de testing. Esperamos tener el juego listo para Primavera, aunque no podemos concretar el mes exacto.

En un género tan trillado como la Fórmula 1, ¿qué novedades aportará este título?
Su gran nivel de realismo. Desde el primer momento tuvimos claro que queríamos recrear al milímetro el campeonato del mundo de 1999, y hemos trabajado muy duro para conseguirlo.
Los coches sufrirán daño con los impactos, y necesitarán mucho espacio para frenar. Los neumáticos se desgastarán, y habrá distintas superficies abrasivas. Además los rivales tendrán una IA muy competitiva, bloqueándote el acceso y desviándote. Como en la vida real.

¿Y no hará eso poco jugable al juego? Al fin y al cabo, ninguno hemos conducido un coche real de Fórmula 1...
De ninguna manera. Al principio costará un poco acostumbrarse a este nuevo sistema, pero hemos incluido muchas ayudas para que los jugadores puedan hacerse con él. Sin ir más lejos, *F1 Racing Championship* incluirá un tutorial (el modo Driving School) con demos, prácticas y ejemplos que permitirá a los jugadores aprender todo lo que necesiten para conducir bien.
Además, el juego también tendrá un modo arcade, mucho más atractivo y asequible para jugadores medios y novatos.

Sí, háblanos del modo arcade. ¿Cuáles son sus rasgos más atractivos?
Bueno, para empezar un control muy asequible, con opción para sistema de control analógico total. También tendrá un radar que nos permitirá conocer la posición de los coches más cercanos. Los rivales serán más agresivos que en el modo realista, y serán propensos a realizar maniobras arriesgadas para adelantarnos.
Por último también tendrá rasgos típicos de arcade, como check points, y un innovador sistema de cámaras que transmitirán muy bien la sensación de velocidad.

¿Podrán ajustarse los parámetros de los coches?
Sí, habrá ocho parámetros distintos para ajustar, como las ruedas, los alerones, o la suspensión. Según los valores que introduzcamos en cada apartado, cambiará el rendimiento de los vehículos.

¿Admitirá cuatro jugadores simultáneos?
No. Sólo a dos a pantalla partida. Las prestaciones técnicas de PlayStation no nos permiten un modo multijugador a cuatro con el nivel de calidad que nosotros queríamos. Los circuitos del juego tienen una media de 15.000 polígonos, y los coches 250. Era imposible mover bien todos esos polígonos a cuatro jugadores.

¿Cuál es la parte del juego que más te gusta?
Conducir con el punto de vista de la cámara del casco. Realmente te sientes como si estuvieras en un coche de Fórmula 1.

Una vez terminéis el juego, ¿cuál será vuestro próximo proyecto? ¿Algo para PlayStation 2?
La versión japonesa del juego. Más adelante haremos una versión para PS2, pero aún está muy verde, por lo que no sabemos si la haremos con los datos del campeonato del 99 o del 2.000.






Tras la presentación, Ubi Soft nos llevó a hacer Skidoo (carreras de motos de nieve).


Las oficinas de Ubi en Montreal, donde actualmente un equipo de veinte personas implementan los detalles finales de *F1 Racing Championship*.


F1 Racing Championship tendrá unos gráficos increíblemente detallados, ya que todos sus circuitos estarán formados por más de 10.000 polígonos.

Sigue la lucha contra la piratería

En Illescas (Toledo), el Grupo de Investigación Fiscal de la Guardia Civil registró el local "Movies-Games". En él encontró 91 CD´s piratas con juegos de ordenador y PlayStation. Entre ellos se encontraban títulos muy recientes como *Tarzán* y *FIFA2000*.
Así mismo, el pasado día 4 de Febrero se celebró en el valenciano hotel Meliá Rey Don Jaime (Avda. de Baleares 2), el V Curso de Protección jurídico Penal de la Obra Audiovisual y los Programas de Ordenador. Como en sus anteriores entregas, el curso contó con la presencia de gran número de jueces, magistrados y fiscales, deseosos de conocer las últimas fórmulas legales contra la piratería.

Calendario de lanzamientos

Colony Wars: Red Sun	10 de Marzo
CoolBoarders 4	5 de Febrero
Eagle One	18 de Febrero
Grandia	17 de Marzo
Propinball Fantastic Journey	3 de Marzo
Rollcage Stage II	3 de Marzo
Toy Story 2	11 de Febrero

Juegos de segunda mano

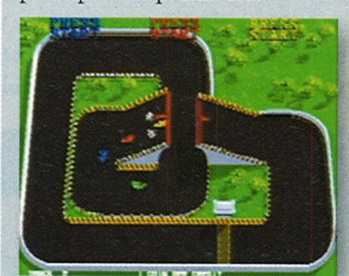
Daily Price es una cadena de tiendas que se dedica a la compra-venta de videojuegos de segunda mano, y que ya dispone de más de 40 puntos en todo el territorio nacional. Gracias a ellos no sólo puedes obtener juegos descatalogados o muy difíciles de encontrar, sino financiar la adquisición de novedades recientes vendiendo títulos que ya has terminado y que no utilizas.
Así pues, si tienes un juego del que quieres deshacerte (o CD´s y DVD´s), ponte en contacto con la tienda Daily Price más cercana a tu domicilio.



La cadena Daily Price ha tenido una excelente acogida en Europa. Tras tres años de funcionamiento ya cuenta con más de 700 tiendas.

Infogrames apuesta por los clásicos

Arcade Party Pack será el próximo título que lanzará Infogrames. Tal y como indica su nombre, será un recopilatorio con seis emblemáticos arcades (*Rampage*, *720°*, *Klax*, *Super Sprint*, *Smash TV* y *Toobin*), que tan buenos ratos nos hicieron pasar en su día.
Su precio de salida será 8.490 pesetas, y aunque todavía no tenemos confirmada su fecha de salida, lo más probable es que este título vea la luz para principios de primavera.



VANISHING POINT el rival de Gran Turismo

Más vale que empecéis a apuntar este nombre porque desde ahora va a sonar mucho. Se trata de una arcade de carreras distribuido por Acclaim que allá para abril puede presentar cara al intocable *Gran Turismo 2*. Parece que exageramos, pero la verdad es que las posibilidades de *Vanishing Point* no son para menos. Los chicos de Clokwork Games llevan dos años trabajando en el juego de una manera totalmente independiente, es decir, sin tener ninguna compañía detrás que les impusiera limitaciones. De hecho, estaban tan emocionados con el proyectos que incluso vendieron sus coches para recaudar fondos. Su objetivo era hacer un juego entre *RR Type 4* y *Gran Turismo 2* que pudiera competir con ellos y al mismo tiempo ser diferente. Esta diferencia la han encontrado en el concepto del juego, que nos invita a correr sobre circuitos urbanos con más 40 coches en carrera entre competidores y tráfico normal.
Técnicamente recuerda, por su solidez y brillo a *RR Type 4*, pero resulta aún más sorprendente. Muestra escenarios repletos de detalles donde no se aprecia el más mínimo popping, clipping ni niebla. Perfecto.
¿Más cosas? Una IA revolucionaria, 4 modos de juego incluido rally, 5 modos multijugador incluido uno para 8, un modo acrobático... ¡Ah!, y estará traducido al castellano.





Los más de 30 coches reales que incluirá el juego estarán construidos con una impresionante perfección.



Para plasmar el comportamiento de los coches se ha recurrido a la experiencia de ingenieros profesionales del sector del automóvil.

Un campeonato de verdadero lujo

Aprovechando el lanzamiento de *Gran Turismo 2*, Sony España organizó el pasado día 1 de febrero un campeonato entre la prensa especializada y los pilotos españoles más importantes de la competición profesional de turismos. Nuestro compañero Alberto, que ni siquiera tiene el carné de conducir, participó en el reñido campeonato, consiguiendo hacerse un hueco en la final tras derrotar a Toni Albacete y Víctor Fernández, dos de los pilotos que asistieron al evento. Sobra decir que estos dos monstruos del asfalto, que en todo momento hicieron gala de un sentido del humor excepcional, apenas habían tenido contacto con el juego, por lo que sólo así nos podemos explicar su derrota...

En la excitante final, nuestro compañero hizo todo lo posible, pero sucumbió ante Víctor Fuentes que, aparte de conducir como una bestia en la realidad, se declaró usuario de PlayStation y un auténtico fanático de *Gran Turismo*. Subimos al podio como subcampeones (corona de laurel incluida), donde recibimos una preciosa placa conmemorativa y un baño de champán de manos del campeón... vamos, una experiencia tan refrescante como inolvidable.





Alicia Sanz, relaciones públicas de Sony España, hizo los honores en la entrega de premios.



Víctor Fernández fue el segundo piloto profesional que sucumbió ante los "encantos" de nuestro compañero.

Próximos PLATINUM

BICHOS



Inspirado en la película de mismo nombre, *Bichos* es un plataformas 3D en el que controlábamos a Flik, una simpática hormiga que debía reclutar a varios insectos "fortachones" para defender su hormiguero. Para ello, debíamos atravesar quince niveles tridimensionales y realizar ciertas misiones, como salir de un laberinto o encontrar determinados objetos. Su gran fidelidad al largometraje original, y su gran duración eran sus puntos más destacados.

RIDGE RACER TYPE 4

La cuarta entrega de esta emblemática saga de carreras destacó por su espectacular aspecto gráfico, el magistral diseño de sus circuitos, y un parque automovilístico de más de 300 coches. Muy recomendable para todos los amantes de la velocidad y sobre todo teniendo en cuenta el precio al que se pondrá a la venta tras su próximo salto a la serie Platinum.



Ganadores de los pasatiempos de Enero.

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Tomb Raider: The Last Revelation* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del mes de Enero.

Adrián Pérez-Herrera Peña	Coruña
Antonio Serrano Higueras	Álava
Christian Jordan Ferrández	Alicante
David Rojo Nieto	Asturias
José Fernández Requena	Barcelona
Mitxel Miron Miñana	Bizkaia
Víctor Montero López	Gran Canaria
Álvaro García del Rey	Guadalajara
David López Rodríguez	León
Joaquín Llamazares Fernández	León
Ángel Picher Serantes	Madrid
José Cosano Aguilar	Madrid
Daniel Sanz Martín	Madrid
Juan D. Fortes Villena	Málaga
Jonathan Torres González	Málaga

Los más vendidos (del 15 al 30 de enero)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FIFA 2000	TEKKEN 3 (PLATINUM)	GRAN TURISMO (PLATINUM)	FINAL FANTASY VIII	FINAL FANTASY VII (PLATINUM)	TARZAN	CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	TOMB RAIDER IV	COLIN MCRAE RALLY (PLATINUM)	RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

*Lista facilitada por

Los más alquilados (del 15 de enero al 9 de febrero)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAN TURISMO 2	FIFA 2000	ACE COMBAT 3	CRASH TEAM RACING	TOMB RAIDER IV	V-RALLY 2	FINAL FANTASY VIII	EL MAÑANA NUNCA MUERE	LA AMENAZA FANTASMA	TARZAN

*Lista facilitada por


"PlayStation" y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
Sólo echarás en falta la moneda...
Gráficos de alta resolución | Hasta diez bolas en juego simultáneamente | El mejor reglamento de todos los tiempos
Sonido y efectos en Dolby Surround™ | Área de juego variable | Pantalla con matriz de puntos animada a todo color
Modelos físicos más reales en mandos y bolas | Control total del juego: 5 niveles de dificultad, bolas por partida, número de avisos por falta, nivel de puntuación... | Control total sobre los parámetros físicos del juego: desnivel y desgaste de la mesa, fuerza de los mandos...
Pro·Pinball
Fantastic Journey
PlayStation
PAL
GRATIS
Edición limitada Incluye
Pro-Pinball The Web
2
Por sólo
7.990 PTAS. 48€
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
empire
INTERACTIVE
www.dinamic.com 3|2000

Saga Frontier 2 no saldrá en España

A escasas semanas de su puesta a la venta, Sony nos ha confirmado la cancelación del lanzamiento de *Saga Frontier 2*. Los motivos que le han llevado a tomar esta decisión es la negativa de Square a traducir este título al castellano, ya que esto supone una nueva tarea de reprogramación y el equipo de desarrollo está ya involucrado en otros proyectos.
Si bien no nos gusta la cancelación de un título tan sugerente, no podemos sino darle la razón a Sony, que se mantiene fiel a su política de traducir sus juegos al castellano.



ACCLAIM ACTION PACK: dos títulos terroríficos



Los amantes de la acción están de enhorabuena, ya que a principios de Febrero Acclaim lanzó su Action Pack. En él se incluyen dos de sus títulos más emblemáticos: *Shadowman* y *Alien Trilogy*.
Así pues, los que en su día no pudieron adentrarse en la Zona Muerta para enfrentarse a Legión, o acabar con la amenaza xenoforma en las colonias espaciales, tienen una nueva oportunidad de hacerlo. Y a un precio irrepetible: ¡7.990 pesetas los dos juegos!

¡Espectacular crecimiento de Sony en España!

Una vez concluida la campaña navideña, y a punto de finalizar su año fiscal, Sony nos ha facilitado un informe con los últimos datos de su crecimiento en España. ¡Y vaya crecimiento! Sin ir más lejos, sólo en el 99 casi duplicó el número de consolas que había vendido los tres años anteriores, pasando de 450.000 máquinas iniciales a 2.281.000. Juegos y periféricos también experimentaron un aumento parecido, alcanzado unas cotas sin precedentes en nuestro país. De hecho, sagas como *Tekken*, *Final Fantasy* o *Crash Bandicoot* han llegado a rozar (y en algunos casos, incluso a superar) la mágica cifra de las 300.000 unidades. ¡Felicidades, Sony!

INFOGRAMES sacará NGEN RACING en primavera

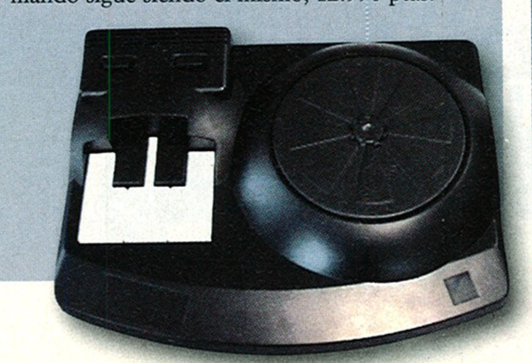
N Gen Racing será un juego de carreras en el que nos podremos a los mando de modernos aviones caza. Así pues, debemos prepararnos para emocionantes persecuciones aéreas, en las que deberemos tener en cuenta factores inusuales hasta ahora como la altitud, y los desplazamientos verticales.
No obstante, no nos costará mucho hacernos con el control del aparato ya que el juego contará con dos sistemas de control (arcade y profesional) que podremos escoger según nuestra habilidad.
Si a esto le añadimos un gran nivel de calidad gráfica (lo cual no es de extrañar ya que varios de sus diseñadores trabajaron en *Wipeout.*), coincidirás con nosotros en que nos encontramos ante un título muy prometedor.



NGen Racing promete ser un título de gran calidad gráfica, y además, muy innovador: ¿cuándo se han visto cazas echando carreras?

El nuevo mando BeatManía

Como sabéis, Konami acaba de poner a la venta uno de sus juegos musicales más populares, *BeatMania*, del que ya dimos sobrada cuenta en nuestro número pasado. Pues bien, el mando con el que iba a ser vendido el juego ha sido cambiado por este otro que os mostramos. Su aspecto es ligeramente distinto, pero las funciones de los 5 botones y el plato siguen siendo las mismas, consiguiendo que una partida con *BeatMania* sea una experiencia completamente nueva. Pese a este cambio, el precio del juego y el mando sigue siendo el mismo, 12.990 ptas.



Breves & Fugaces

- Este mes, empezamos fuerte. Ya se conocen los primeros detalles de *Driver 2* para PlayStation: la secuela tendrá lugar en cuatro nuevas ciudades (Chicago, Las Vegas, Rio de Janeiro y La Habana) y presentará un total de 40 misiones. El protagonista seguirá siendo Tanner, que ahora podrá bajarse de su vehículo en cualquier momento para tomar otro "prestado". Además, en la plantilla de vehículos podremos encontrar, entre otros, camiones y autobuses.
- Dado el éxito de *Tony Hawk Pro Skater*, Sony se ha apuntado a la moda del monopatín con *Grind Session*, que también tendrá 10 skaters reales y una opción para diseñar personajes.
- Y siguiendo con Neversoft, la compañía que dio pie a la fiebre del monopatín, acaba de hacer pública la existencia de *Mat Hoffman´s Pro BMX*, título que utilizará el motor gráfico de *Tony Hawk´s Pro Skater* para presentarnos una competición de acrobacias sobre bicicletas.
- *Unreal*, uno de los shoot´em ups subjetivos más prestigiosos de PC, está siendo adaptado para PlayStation. Contará con nuevas armas, 45 niveles y una trama más depurada. Según los últimos rumores, la secuela de este juego, *Unreal Tournament*, podría estar siendo desarrollada para PS2.
- Tras varios retrasos, Square por fin ha celebrado su fiesta del nuevo milenio. En ella se mostraron las primeras imágenes de los próximos tres *Final Fantasy*. Las entregas X y XI serán para PlayStation 2, y presentarán opciones para el modo PlayOnline, es decir, a través de Internet.
- Yoshiki Okamoto, uno de los altos cargos de Capcom, comentó recientemente que el desarrollo de *Resident Evil 4* para PS2 va por muy buen camino, y que es probable que esté acabado para finales de este año.

NINTENDO ACCIÓN descubre el próximo estreno de Disney



La revista oficial de Nintendo tiene este mes como tema estrella a Toy Story 2, el peliculón de la Disney que pegará fuerte en N64 y Game Boy Color. Pero el número de marzo estará dominado por las novedades para la portátil. Encontraréis cosas tan fuertes como *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid*, *Pokémon Gold & Silver*, *Rayman* y *Track & Field* entre otras genialidades. Publican además las imágenes más recientes de dos futuros cracks para Nintendo 64, *Perfect Dark* y *Turok 3*. Y por si aún no te has decidido para ir al quiosco, incluyen la segunda entrega de la guía *Donkey Kong 64*, con tres nuevos niveles; más trucos y secretos de *Pokémon*; pistas y claves de *Duke Nukem Zero Hour*; y el final de dos guías apasionantes, *Hybrid Heaven* y *Tonic Trouble*.

HOBBY CONSOLAS Apuesta por el TERROR

Este mes en Hobby Consolas tiran la casa por la ventana y, junto a la revista y sin aumento de precio, encontrarás un suplemento especial de 36 páginas con la guía completa de *Resident Evil 3*, el nuevo "hit" de Capcom.
Dentro de la revista te cuentan todos los detalles de su visita en exclusiva a Nintendo América, donde pudieron probar el esperadísimo *Perfect Dark* para N64. También analizan juegos tan esperados como *Resident Evil 3*, *Crazy Taxi*, *Toy Story 2* o *ISS Pro Evolution*, además de incluir las guías para sacarle todo el jugo a *Gran Turismo 2* y *Shadowman*, en todos sus formatos. Y todo ello por sólo 450 pesetas.

MICROMANÍA y el software español

Disfruta a lo grande con todas las novedades del software nacional y ponte al día con Micromanía, la revista de juegos para PC y consola, sólo para adictos.
Commandos 2, *Blade*, *The Prison*... los grandes lanzamientos desarrollados en nuestro país llegan a las páginas de Micromanía compitiendo con lo mejor del panorama internacional.
Y además, como siempre, un CD exclusivo con las demos más espectaculares de los mejores juegos para PC. Ya a la venta en tu quiosco por sólo 650 Ptas.



¿Qué puede hacer Windows 2000 por tu PC?

PCMANíA

Microsoft lanza al mercado la última versión de Windows, pero ello no implica una necesidad real de actualizarse. Para salir de dudas, en el número 5 de PCmanía se analizan las características de Windows 2000 para que sepas si te merece la pena cambiar a la versión Professional según tus necesidades y planteamientos. Comprueban si ofrece alguna mejora con respecto a Windows 98 y si los programas y juegos que utilizamos a diario funcionan o no. Además, Pcmanía regala un suplemento de Internet, un CD-ROM repleto con los últimos drivers para el PC y las mejores demos del momento. Y todo por 995 ptas.

Juegos & Cía ¡¡Pásatelo de miedo!!

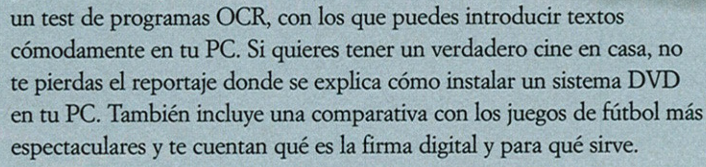


El número de marzo de Juegos & Cía te pondrá los pelos de punta. Conoce a fondo todos los juegos de la serie *Resident Evil* y descubre las claves para entender un género reservado a los jugadores más intrépidos. Además, de regalo, una pizarra exclusiva para que tomes nota de todo. Y sólo por 395 pesetas...

Computer Hoy Monitores para todos



En este número, Computer Hoy analiza todos los monitores de 15 pulgadas del mercado y, para los que quieren lo mejor, también prueban varias pantallas de 21 pulgadas. Además, encontrarás un test de programas OCR, con los que puedes introducir textos cómodamente en tu PC. Si quieres tener un verdadero cine en casa, no te pierdas el reportaje donde se explica cómo instalar un sistema DVD en tu PC. También incluye una comparativa con los juegos de fútbol más espectaculares y te cuentan qué es la firma digital y para qué sirve.



El debut de Lara en Dreamcast



El tercer número de la Revista Oficial Dreamcast ofrece un adelanto espectacular: las primeras imágenes de la versión de *Tomb Raider: The Last Revelation* para la consola de Sega. Del resto de contenidos, destacamos el comentario de *Crazy Taxi*, uno de los arcades más espectaculares del momento, y un reportaje muy "picante" con las chicas más sexys de la red. En el GD-ROM, demos jugables de *Rayman 2*, *Street Fighter Alpha 3* y *Red Dog*; y vídeos de *Virtua Striker 2*, *NBA 2000* y *Slave Zero*.

Cuando Acción se

Durante el pasado año 1999, juegos como Metal Gear Solid y Syphon Filter dieron a conocer las inconmensurables posibilidades que tienen los juegos de acción en PlayStation. Desde el lanzamiento de estas dos obras maestras de la diversión, los programadores y desarrolladores de software han seguido creando innovadoras rutinas de juego y nuevos entornos donde desarrollar todas sus ideas. Ahora, en pleno año 2000 y con una prometedora remesa de juegos a la vuelta de la esquina, ha llegado el momento de descubrir el verdadero significado de la palabra acción.

NIGHTMARE CREATURES 2

Las primeras pesadillas del año 2000

Fruto de un reciente acuerdo entre Kalisto, Universal Interactive Studios y Konami, por fin todo parece indicar que dentro de un par de meses podremos disfrutar del esperadísimo *Nightmare Creatures 2*.

La mecánica del juego, como ya mostrara su antecesor, seguirá estando muy cercana a los beat´em ups clásicos, pero sobre entornos tridimensionales, si bien es cierto que el factor aventura e investigación cobrará una especial relevancia dentro de esta secuela.

La historia de *Nightmare Creatures 2* transcurrirá en 1934, justo cien años después de que Adam Crowley, el villano de la primera parte, fuera derrotado. Su supuesta muerte le permitió descubrir la existencia de un ser más antiguo que la propia tierra, siendo el objetivo de Crowley despertarle y fusionarse con él. Nosotros controlaremos a Wallace, una agente secreto que fue atrapado, torturado y mutilado por Adam Crowley, que, tras escapar de sus garras, clama venganza por todo lo que sufrió.

Como podéis ver, Kalisto ha trabajado muy a fondo el argumento del juego, principalmente para crear una ambientación y unos entornos gráficos acordes a la historia. Pero, sin duda alguna, uno de los aspectos que más sorprenderá a los seguidores de *Nightmare Creatures 2* será la constante presencia de una atmósfera agobiante, no exenta de sustos.

Muy probablemente el mes que viene podamos contaros muchas más cosas sobre esta esperadísima secuela, ya que todavía no lo hemos podido jugar.



NC2 presentará situaciones realmente inquietantes, que parecerán extraídas del peor pasaje del terror imaginable.



Wallace, el protagonista, podrá aprender nuevos movimientos a lo largo de su aventura.

Criaturas de pesadilla

Haciendo honor a su nombre, *Nightmare Creatures 2* presentará un abanico de aberraciones y monstruosidades mucho más variado y amplio que en su antecesor. Para rematar su terrible aspecto, algunas de ellas estarán equipadas con las armas clásicas del cine de terror.









Polígonos tenebrosos

La apuesta de Kalisto se decantará por los decorados tridimensionales, consiguiendo efectos que muy difícilmente se pueden encontrar, por ejemplo, en la saga *Resident Evil* o en cualquier otro juego de desarrollo 2D. De este modo, los juegos de luces y sombras en tiempo real jugarán un papel crucial en lo que a sustos se refiere, ya que detrás de cualquier objeto del escenario, puede esconderse una horrible criatura. Sobra decir que calidad de todos los escenarios promete crear escuela en PlayStation.



Todos los seres que nos encontraremos en *Nightmare Creatures 2* contarán con su propia, y repulsiva, secuencia de presentación, que gracias a un efecto de desenfoque conseguirán impactar aún más.





escribe con letras de oro

GALERIANS

Para mentes muy "inquietas"

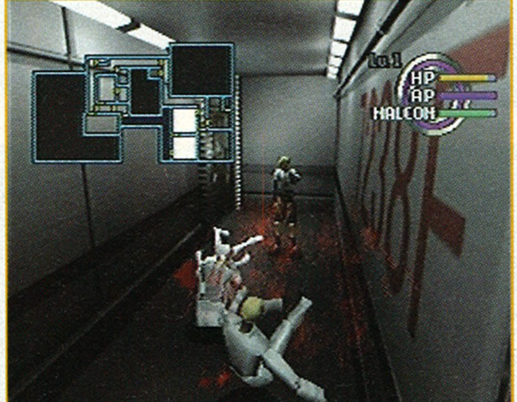
Inspirado en el famoso manga Akira, *Galerians* nos pondrá en la piel de Rion, un adolescente que ha sido sometido a todo tipo de experimentos para despertar su poder mental. Nuestra tarea será ayudarle a escapar del edificio en que se encuentra preso, enfrentándonos a otros jóvenes con poderes y ayudando a escapar a una misteriosa joven que se comunica telepáticamente con Rion. Su planteamiento gráfico será idéntico al de cualquier *Residen Evil*, es decir, fondos renderizados y personajes poligonales. Todavía no sabemos si *Galerians* llegará traducido y doblado a nuestro idioma, aunque ya os podemos adelantar que constará de tres CD´s, más de 50 horas de juego y 70 minutos de secuencias de vídeo.



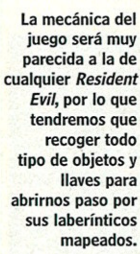
El comportamiento de los enemigos de Rion resultará, cuando menos, sorprendente, ya que si eliminamos a uno de ellos, sus compañeros intentarán reanimarle de cualquier forma imaginable, realizando incluso un masaje cardiovascular.







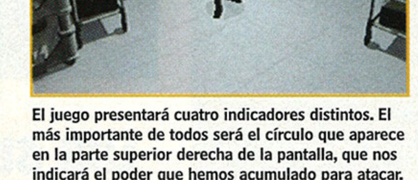




La mecánica del juego será muy parecida a la de cualquier *Resident Evil*, por lo que tendremos que recoger todo tipo de objetos y llaves para abrirnos paso por sus laberínticos mapeados.

Los enigmas

Los poderes mentales de Rion no le serán útiles sólo para defenderse de sus enemigos, ya que gracias a ellos también podrá descubrir algunas pistas para resolver los puzzles. Por ejemplo, cuando Rion coloque su mano frente a una puerta cerrada, podrá visualizar el lugar donde se encuentra la llave.



El juego presentará cuatro indicadores distintos. El más importante de todos será el círculo que aparece en la parte superior derecha de la pantalla, que nos indicará el poder que hemos acumulado para atacar.



El poder de la mente

El título de Ascii dejará a un lado las típicas armas de fuego para presentarnos a Rion, un joven con poderes psíquicos que, entre otras muchas cosas, será capaz de provocar combustiones espontáneas, realizar ondas de choque o provocar unos terribles dolores de cabeza.







Algunas secuencias de vídeo

Como es habitual en este tipo de juegos, disfrutaremos de espectaculares secuencias de vídeo que nos irán poniendo al tanto de la aventura desarrollando distintas partes de la historia. También disfrutaremos de este tipo de secuencias cuando Rion utilice algunos de sus poderes mentales.





RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Capcom depura su propia fórmula del miedo

Cuando leáis estas páginas, *Resident Evil 3: Nemesis* ya estará a la venta, pero nosotros hemos decidido comentarlo el mes que viene, cuando tengamos una versión traducida al castellano en nuestro poder.

Como ya hemos dicho en otras ocasiones, la tercera entrega de esta mítica saga promete ser la mejor de todas, ya que todos y cada uno de los apartados del juego han sido potenciados y mejorados hasta límites insospechados.

La protagonista de *RE3* será Jill Valentine, la fémina del primer *Resident Evil*, quien pretende escapar de Racoon City por todos los medios. Por complicado que parezca, la historia transcurrirá veinticuatro horas antes y después de los hechos acontecidos en *RE2*, lo que nos permitirá acceder a algunos escenarios de los anteriores *RE* antes de que Leon o Claire pasarán por ellos. Jill contará además con la ayuda de un grupo de mercenarios, con los cuales deberá enfrentarse al enemigo más temible y agobiante de toda la saga: el invencible y poderoso Nemesis.





El detalle al poder





Resident Evil 3 Nemesis seguirá manteniendo el enfoque clásico de la saga, en el que personajes poligonales se funden con fondos renderizados. En esta entrega, Capcom ha incrementado la calidad general de todas estos fondos estáticos, consiguiendo un acabado realmente asombroso.



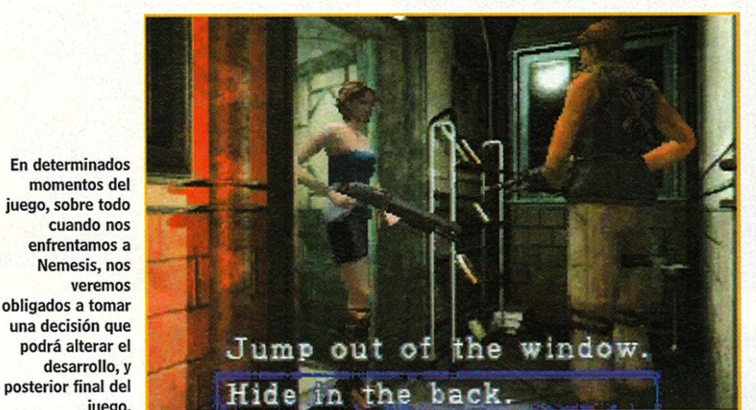


Escenarios interactivos



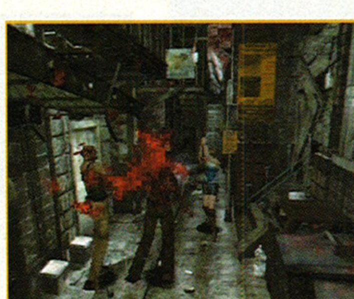


Una de las novedades más importantes de esta tercera entrega será la posibilidad de interactuar con ciertos elementos poligonales del escenario, como los barriles rojos. Así, cuando estemos rodeados de zombies y demás criaturas molestas, sólo tendremos que apuntar a uno de estos elementos y... ¡¡¡booom!!! se acabaron los problemas.



En determinados momentos del juego, sobre todo cuando nos enfrentamos a Nemesis, nos veremos obligados a tomar una decisión que podrá alterar el desarrollo, y posterior final del juego.





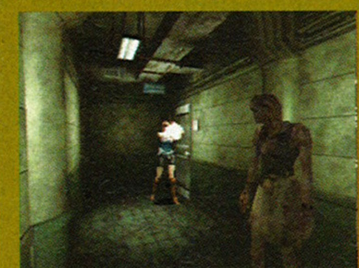


Resident Evil 3 Nemesis estará completamente traducido al castellano, menús incluidos, pero finalmente no nos llegará doblado.

La fauna de Racoon City



Quien se haya atrevido a visitar Racoon City en los dos primeros *Resident Evil*, ya sabrá que los habitantes de la ciudad no son precisamente normales. En *RE3* tendremos el placer de reencontrarnos con nuestros queridos zombies, y se nos dará ocasión de conocer a unas cuantas nuevas criaturas, como los Brain Deinos (izquierda), que tendrán el extraño hábito de subirse a la espalda de las personas vivas.





Los sustos están ahí fuera

Uno de los aspectos que más ha potenciado Capcom en esta entrega ha sido el factor sorpresa, también conocido como "susto". Ahora, entre otras cosas, será posible comprobar como los zombies abren, de forma estruendosa, puertas aparentemente cerradas.





SYPHON FILTER 2

Acción realista de la mano de Gabe Logan

Como ya os anunciamos hace un par de meses, *Syphon Filter 2* estará completamente terminado para el mes de abril. Para gozo y algarabía de sus miles de seguidores, en esta segunda incursión del amigo Logan encontraremos un montón de sorpresas y novedades, algunas de las cuales os mostramos ya en estas mismas páginas.

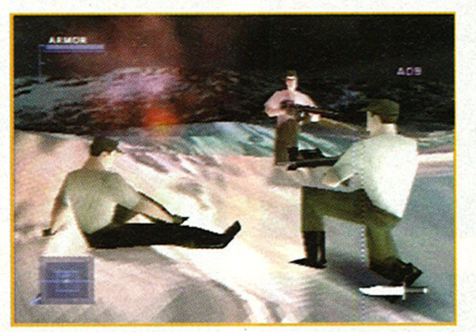
Por fortuna, *Syphon Filter 2* no será una mera expansión de su antecesor, ni un simple disco de misiones, sino que incorporará un sinfín de matices y elementos que aportarán una variedad muy superior. Así, para empezar, *Syphon Filter 2* tomará como punto de partida el final del primer juego, mostrándonos como Gabe Logan y sus hombres vuelven a casa tras haber salvado a la humanidad del gas letal, lo que le otorgará una unidad y coherencia que para sí quisieran muchas secuelas.

Syphon Filter 2 contará además con un desarrollo mucho más cinematográfico, presentando un montón de personajes controlables, aparte de Gabe Logan, que estarán repartidos por todo el mundo llevando a cabo su propia misión. Así, por ejemplo, mientras que en la primera misión estaremos controlando a Gabe Logan en las montañas rocosas, la segunda nos permitirá controlar a Lian Xing, la experta en comunicaciones del primer *SF*, en una una base militar.

Syphon Filter 2 estará compuesto por 2 CD´s, y nos llegará traducido y doblado, y como no, recomendado para mayores de 18 años. Por lo que hemos podido jugar, colmará las expectativas de sus seguidores







En *Syphon Filter 2* tendremos que cooperar más a menudo con otros personajes de nuestro equipo, ya que sólo con su ayuda podremos conseguir algunos objetivos.



Duelos para dos jugadores



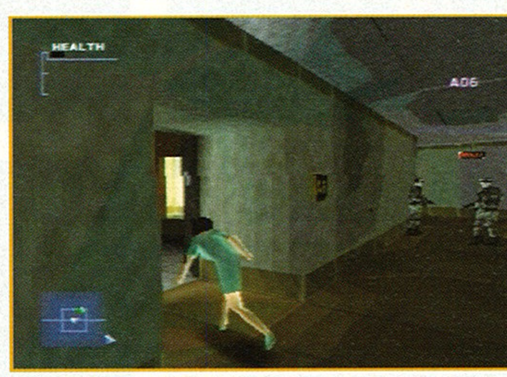




Una de las novedades más importantes de *Syphon Filter 2* será el modo para dos jugadores a pantalla partida. Básicamente será un Deathmatch, es decir, un combate a "muerte" entre dos jugadores, ya que no será posible disfrutar del modo para un jugador de forma cooperativa. Podremos escoger a los contendientes de este singular combate entre los 10 personajes principales de juego, así como el lugar donde transcurrirá el enfrentamiento entre más de 20 mapas pertenecientes a las dos entregas de *Syphon Filter*. Es, sin duda alguna, un extra que será muy bien recibido por los seguidores del juego.



La inteligencia artificial de los agentes enemigos ha sido mejorada de forma notable. Ahora, ellos también podrán hacer uso de rifles de precisión para acabar con la vida de Logan de un sólo disparo.



La influencia de *Metal Gear Solid*, y su componente de infiltración, se dejarán ver más a menudo en esta secuela. No será raro que algunas misiones nos obliguen a pasar desapercibidos.

Un arsenal más amplio





Si *Syphon Filter* os sorprendió por la cantidad de de armas de fuego que presentaba, preparaos para la secuela. Por el momento sabemos que habrá unas cuantas armas blancas propias de cada personaje. Así, por ejemplo, Gabe contará con un silencioso machete, lo que en algunas misiones nos obligará a trazar un plan estratégico para no hacer demasiado ruido y ser descubiertos.

Una secuela plagada de sorpresas





Aunque sólo hemos podido jugar las tres primeras misiones de *Syphon Filter 2*, lo cierto es que ya hemos encontrado varias situaciones novedosas, como por ejemplo, manejar un paracaidas, manipular un lanzallamas o utilizar unos prismáticos. Son sólo los primeros detalles que hemos encontrado, pero estamos seguros de que *Syphon Filter 2* es una caja de sorpresas que sólo hemos empezado a abrir.

FEAR EFFECT

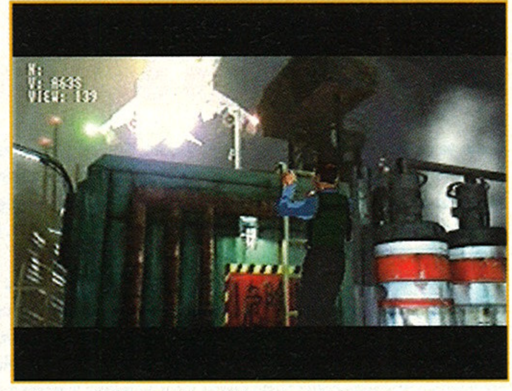
La nueva revolución de la técnica

Fear Effect, antes conocido como *Fear Factor*, será una aventura de corte futurista ambientada en un Tokio imaginario que combinará todo el misticismo de su cultura milenaria y el último grito en tecnología. Ambos factores darán como fruto una ambientación muy parecida a la que pudimos ver en Blade Runner, la obra maestra de Ridley Scott.

Aunque su mecánica también recordará a la de la saga *Resident Evil*, *Fear Effect* presentará una serie de novedades técnicas que revolucionarán por completo la concepción de este tipo de juegos. La más importante de todas la encontraremos en los escenarios que, lejos de ser meros fondos estáticos, serán pequeñas secuencias de vídeo con todo tipo de animaciones. Así, por ejemplo, será posible comprobar como una chimenea despide humo mientras unos ventiladores renderizados están en constante movimiento. No se tratará de objetos poligonales insertados en el fondo y dotados con una animación, sino de elementos pertenecientes al fondo que cuentan con su propia animación. Y el argumento, tampoco será muy convencional. *Fear Effect* tomará como punto de partida la desaparición de la joven hija de un importante magnate japonés. Conocedores de este hecho, un trío de mercenarios pondrán todos los medios para encontrarla, secuestrarla y pedir un rescate por su vida. Ni que decir tiene que el argumento sufrirá constantes e inesperados cambios, y que estará dotado con un particular enfoque de la acción.

Fear Effect estará compuesto por cuatro CD´s y muy probablemente llegará a finales de marzo completamente traducido a nuestro idioma.





A lo largo del juego podremos llegar a controlar tres personajes distintos. Cada uno de ellos contará con sus propias armas.

Estética al más puro estilo Manga



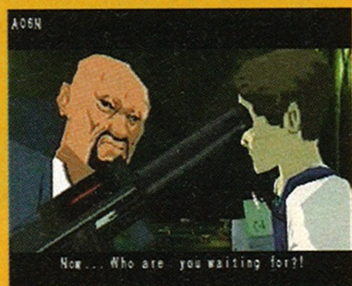


Otro de los aspectos más llamativos de *Fear Effect* es el "look" manga de todos y cada uno de los personajes que aparecen en el juego. En ocasiones, más que estar disfrutando de un juego, parecerá que estamos viendo un Anime en nuestra consola, idea que además reforzarán sus numerosas y espectaculares secuencias de vídeo. Tanto si os gusta el manga como si no, os recomendamos que le echéis un vistazo al juego cuando se ponga a la venta, porque se trata de una experiencia nueva y completamente distinta en todos los sentidos.





Acción Made In Hong Kong

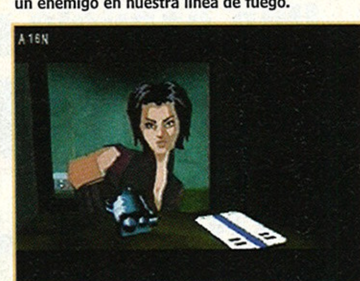


Fear Effect presentará una clara inspiración en el cine de acción de Hong Kong. Por eso no será extraño encontrarse con todo tipo de situaciones límite a lo largo de sus cuatro CD´s. Aquí os mostramos uno de los primeros ejemplos, en el que uno de nuestros confidentes es capturado y atado a una bomba con temporizador. Para salvarle, tendremos que eliminar a quienes lo han apresado para después, con un par de alicates, desactivar el artefacto.






El punto de mira que aparece en la parte superior de la pantalla nos indicará si tenemos un enemigo en nuestra línea de fuego.



Fear Effect presentará un enfoque casi cinematográfico, con tomas y perspectivas inspiradas en el cine de acción reciente.

Ajustados a su entorno




Por el momento, tan sólo tenemos los dos primeros discos de *Fear Effect*, y por lo que hemos visto, cada uno de ellos encierra distintos tipos de enemigos. Así pues, el primero presentará varios tipos de matones y soldados, ya que la primera parte del juego transcurrirá en pleno centro de Tokio. Por su parte, el segundo CD nos arrastrará a las profundidades de un misterioso pueblo pesquero, donde nos darán la bienvenida unos horribles zombies de color verde.

Colin, Rally Championship, Rally Masters...

Colin McRae 2 abre la veda del

Tras Gran Turismo 2, el título de velocidad más esperado del año es, sin duda, Colin McRae 2, un juego cuya primera parte ha vendido más de un millón de copias en Europa y que es para muchos el mejor juego de rallies de la historia y uno de los mejores de velocidad. Pero junto a Colin McRae 2 van a aparecer más juegos basados en esta modalidad automovilística, de los cuales Rally Championship de EA es, a priori, el más atractivo. Pasen a boxes y veanlo todo con sus propios ojos.









Tras el abrumador éxito de la primera parte, Codemasters ha estado trabajando muy duramente para conseguir una secuela que no sólo superará a su antecesor, sino que además se destacará claramente del resto de sus competidores.

Para conseguirlo, lo primero ha sido dotar al juego de un apartado gráfico más espectacular y atractivo que el de la primera parte, donde se ha puesto particular esmero en la recreación de los 12 vehículos reales que entrarán en competición. Así, cada coche contará con más del doble de polígonos que el primer *Colin McRae*, y sobre ellos se apreciará con más nitidez la presencia de los efectos luminosos, los reflejos en la carrocería y las espectaculares transparencias de las ventanillas añadidas para la ocasión. Además, los coches se deformarán en varios puntos diferentes, según la zona de colisión.

Los circuitos también estarán más detallados y el juego, en general, se moverá a una velocidad muy superior. De hecho, gran parte del motor gráfico ha sido rediseñado para permitir este aumento de efectos visuales sin que la jugabilidad y el control de los vehículos se viera resentido.

A este respeto hay que decir que el control sobre los vehículos es todavía más exigente y realista que el de la primera parte, y que se ha mimado con especial cuidado la respuesta de los coches en cada situación y sobre cada tipo de terreno. El propio Colin McRae, azuzado por el éxito de la primera parte, se ha involucrado con más interés en el proyecto facilitando su experiencia a los programadores para recrear con fidelidad el control de los coches en carrera. Es más, hasta el copiloto de Colin, Nicky Grist, ha colaborado a la hora de conseguir que el copiloto del juego nos informe con más precisión, indicando incluso la marcha que debemos meter antes de las curvas.

Cambiando de tercio, os diremos que los tramos, diseñados especialmente para el

¡¡vuelve la pasión por el rally!!

Rally

juego, discurrirán por ocho países diferentes; que habrá una competición para dos jugadores en el mismo circuito y que, siguiendo la estela de *V-Rally*, incluirá un modo de juego arcade donde competiremos contra otros coches y no sólo contra el crono como exige este deporte.

Pese a que hemos disfrutado de una versión muy verde dónde sólo podíamos jugar con el Focus de McRae y sólo en tres pistas, hemos de reconocer que el juego nos ha dejado un más que agradable sabor de boca. ¿Podremos aguantar hasta abril?

La gran novedad

La gran novedad de *Colin McRae 2* será sin duda su modo arcade, un modo de juego en el que podremos disputar carreras enfrentándonos directamente con otros cinco vehículos, igual que ocurriera en las dos versiones de *V-Rally*.
Aunque en la versión de *Colin McRae 2* que tenemos en nuestro poder este modo de juego aún no está implementado, sí hemos podido verlo y os podemos asegurar que su aspecto es inmejorable, sin que se aprecie a primera vista pérdida de calidad ni en los coches, ni en los escenarios.
En este modo de juego se conjugará magistralmente la emoción de las carreras múltiples con la espectacularidad del estilo de conducción característico del rally.







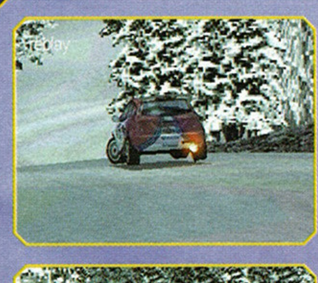

Cuatro Vistas

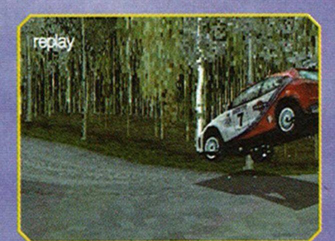


En esta primera versión que hemos podido disfrutar, como os hemos dicho, muy, muy verde, se pueden seleccionar cuatro vistas diferentes. Las dos exteriores nos permiten ver el coche más o menos cerca, y de las dos interiores una muestra el morro del vehículo y otra sólo el circuito. Lo que todavía está por confirmar es si el juego tendrá la espectacular vista desde la cabina donde podíamos ver las manos del piloto aferrándose al volante.

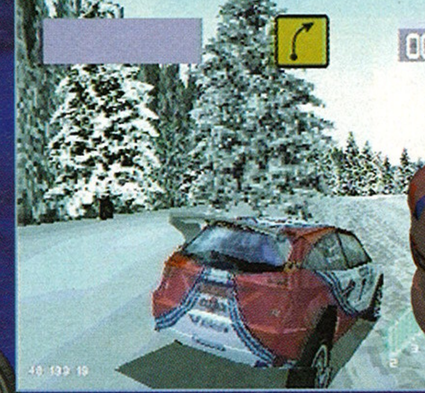
Repeticiones

Bajo un punto de vista absolutamente televisivo, las repeticiones de las carreras resultarán sumamente impresionantes. Buscando el ángulo más espectacular, podremos disfrutar con todo lujo de detalles de todas de nuestras maniobras a lo largo del tramo. Será admirando estas repeticiones cuando nos daremos verdaderamente cuenta del realismo con el que se ha tratado el tema del comportamiento de los vehículos bajo diferentes condiciones.









Gráficamente el juego ha recibido importantes mejoras que se aprecian tanto en el vehículo como en los escenarios: más efectos gráficos, mayor solidez, más detalles...



Rally Championship: Con todo el realismo de la BCR



Encontraremos 22 coches reales de rally entre los que no faltará los pequeños kit car como el Ibiza.



Antes de la carrera podemos hacer modificaciones que afectarán a la maniobrabilidad del vehículo y que deberemos ajustar al tipo de terreno.



Luchar contra *Colin McRae 2* es muy difícil y el arma que se impone para conseguirlo es buscar más realismo si cabe que en el juego de Codemasters. La apuesta de Electronic Arts ha sido tirar de licencias y superar en cifras a *Colin* ¿cómo? Poniendo más coches reales a disposición del jugadores, optando por incluir tramos reales y buscando una licencia con el carisma en el mundo del rally como es la de la British Rally Championship, el campeonato oficial británico. De este modo nos vamos a encontrar con 22 coches reales de rally y 36 etapas extraídas de la BRC.

Los coches han sido diseñados con esmero y fidelidad, se deformarán tras los choques y se ensuciarán a lo largo de carrera. Igual de impresionante resultará disfrutar de las pistas, para cuya construcción se han empleado filmaciones y fotografía de los tramos reales. El efecto es sorprendente. Además, las reacciones de los vehículos resultan muy ajustadas y, aunque la beta que hemos jugado estaba aún sin terminar, parece mostrar un control más asequible, más arcade si queréis, que el que hemos apreciado en *Colin 2*.

Rally Championship nos permitirá jugar en cinco modos de juego distintos donde, a parte de participar en el campeonato oficial de BRC y en un campeonato A8, podremos jugar a dobles a pantalla partida o entrar en un Arcade compitiendo contra otros vehículos y donde podremos movernos por todo el paraje buscando rutas alternativas.

Por supuesto, el juego estará en castellano, incluidas las indicaciones del copiloto, y si no ha retrasos de última hora estará en la calle a principios de marzo.

Haga frío o calor...

A lo largo del campeonato iremos disfrutando de muy distintas climatologías que afectarán al terreno y, por supuesto, a la conducción. Veremos cómo nieva o llueve, cómo aparece la niebla o cómo el asfalto se hiela bajo nuestros pies. Además, correremos a distintas horas del día: de noche, amaneciendo, con el sol de cara en un atardecer...

Rally Master y Konami Rally: más contendientes







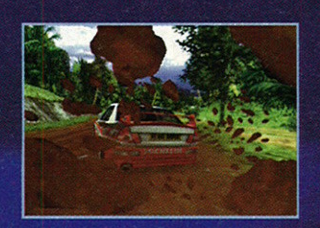
Konami Rally
Estas pantallas que aquí veis pertenecen a una tempranísima fase de desarrollo, por lo que el juego podría tener un look final bien diferente. Los pocos datos que se tienen de este título apuntan a un enfoque arcade con un gran despliegue gráfico.

Aunque aún no hay fechas fijadas, antes del verano deberían llegar a nuestras consolas al menos dos títulos más de Rally, uno de Konami y otro de Infogrames. En ambos casos, los juegos aún están desarrollo y poco definitivo os podemos adelantar de ellos.

El que parece tener un lanzamiento más próximo es el juego de Infogrames, *Rally Masters*, de cuyo desarrollo se está encargando Digital Illusions, compañía que quizá recordaréis por el espectacular *Motor Head*, un juego que destacó por su excepcional realización técnica, pero al que faltó algo de chispa en cuanto a desarrollo de juego.

Por su parte, el juego de Konami ni siquiera tiene aún un nombre definitivo, se le conoce como *Konami Rally* y parece que va a apostar por un planteamiento más arcade y por un enfoque gráfico muy, muy espectacular. Ya veremos en que queda la cosa...





Rally Master
El juego contará con 60 coches reales y 50 pistas entre ellas, el auténtico circuito de Gran Canaria. También incluirá un modo para dos jugadores y un modo arcade. Su aspecto es muy, prometedor.



¿HAS ECHADO UN VISTAZO A LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA?





SHOCK 2 RACING WHEEL

- 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari
- 2 palancas y 2 pedales analógicos para acelerar y frenar progresivamente.
- 2 potentes motores situados directamente en el mango del volante.
- 4 modos distintos de juego: Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™
- Sistema de fijación con cuatro ventosas y una abrazadera central.

También disponible la versión para Dreamcast.



SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER ™

- Mando ergonómico que no necesita cables de conexión a la consola gracias a su sistema de infrarrojos.
- Es el único mando sin cables compatible con Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™.
- 2 potentes motores proporcionan el máximo realismo en juegos.
- 2 sticks analógicos permiten realizar todo tipo de movimientos con fluidez y precisión.

También disponible la versión con cable de conexión (Shock2 Analog Controller).



MEMORY CARDS

Guillemot te ofrece la gama más amplia de tarjetas de memoria para que no te quedes sin municiones:

- Memory Card 1 Mb
- Memory Card 2 Mb (2x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 4 Mb (4x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 8 Mb (8x15 bloques de memoria no comprimida)



RAYMAN QUADRIPACK ™

Kit para Playstation super asequible que incluye:

- Un mando analógico con tecnología Shock 2.
- Un juego Rayman Platinum.
- Una memory card de 1 Mb.
- Un bolígrafo de Rayman.

Busca nuestros productos en:



952-36 32 37





Guillemot

Medievil 2

La segunda resurrección de Sir Daniel Fortesque

Sony Computer Entertainment Europe está efectuando los últimos preparativos para la nueva resurrección de Sir Daniel Fortesque, el "muerto" más divertido que haya pasado nunca por PlayStation. Por supuesto, Playmanía no podía perderse un acontecimiento de tal trascendencia, y nos desplazamos hasta la ciudad británica de Cambridge para conocer de primera mano el estado de esta nueva y prometedora aventura de "terror".

El pasado día 27 de enero PlayManía se desplazó a Cambridge para visitar los estudios de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) en los que se está desarrollando la secuela de *Medievil*, uno de los juegos de mayor éxito hace dos años. En esa bella ciudad británica pudimos conocer a todos y cada uno de los miembros del equipo de programación, los cuales nos explicaron las metas que se habían propuesto y los pasos que están siguiendo para alcanzarlas. Esto es lo que nos comentaron.

Londres, 1888

Uno de los cambios lógicos de *Medievil 2* lo encontraremos en la trama principal y, lógicamente, en la ambientación. Tal y como acabó *Medievil*, con la muerte de Zarok, y el regreso de Sir Daniel a su estado natural, es decir, muerto, sus creadores tenían un amplio abanico de opciones para ubicar la nueva aventura de Sir Daniel Fortesque. La época y el lugar escogido ha sido el Londres victoriano de 1888, lo que ha permitido a los programadores incluir un renovado plantel de monstruos, criaturas, armas, puzzles y decorados.

El argumento

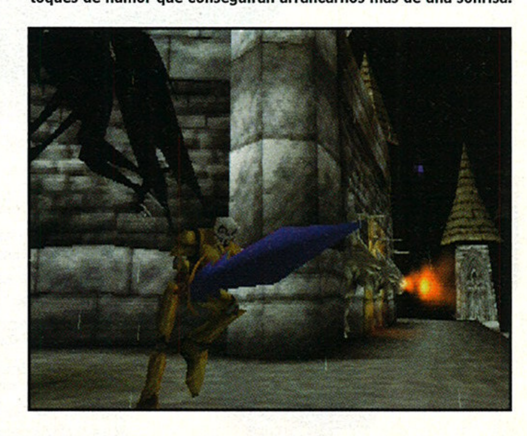
Han pasado 500 años desde que Sir Daniel Fortesque derrotó a Zarok. Las páginas del libro de hechizos que tantos quebraderos de cabeza ocasionó en el primer *Medievil* se han esparcido por todo el mundo, evitando de este modo que nadie pueda volver a poseerlo. Pero, por desgracia, las cosas se han desarrollado de manera muy distinta. Lord Palethorn ha conseguido reunir gran parte de las páginas del fatídico libro, lo que le ha permitido despertar, una vez más, al ejército de los muertos vivientes. Como no podía ser de otra manera, Sir Daniel también vuelve a la vida, pero para evitar que Lord Palethorn se haga con las últimas páginas del libro, y de paso, salvar a la humanidad.

El proceso de desarrollo

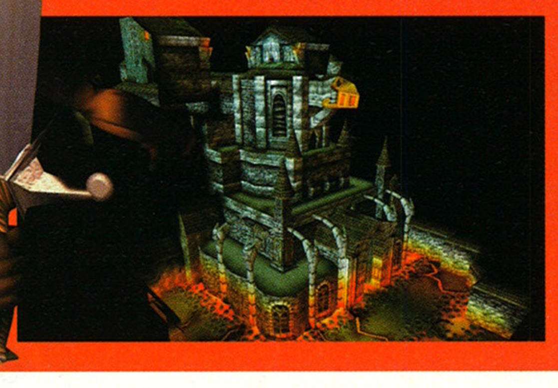
Lo que más nos llamó la atención en nuestra visita a los estudios de SCEE fue la alegría e ilusión que sus desarrolladores están poniendo en el juego, algo que se nota ya en



Tal y como ocurría con su antecesor, *Medievil 2* tendrá numerosos toques de humor que conseguirán arrancarnos más de una sonrisa.



Diecisiete escenarios de tamaño descomunal





Uno de los aspectos que más han trabajado los programadores de *Medievil 2* ha sido el tamaño y aspecto de los 17 niveles que presentará el juego. Cada uno evocará distintos entornos, como un museo, el centro de una ciudad o un puerto marítimo. La calidad de todos ellos está fuera de toda duda, ya que su enorme tamaño, los minúsculos tiempos de carga entre las distintas zonas y los fabulosos efectos de luz nos dejarán, cuando menos, con la boca abierta.

Personajes con carácter propio

Medievil 2 nos permitirá conocer a un buen puñado de personajes nuevos, como el Profesor Hamilton Kift (el nuevo mentor y consejero de Sir Daniel), el villano Lord Palethorn o el rey Mullock, con quien cooperaremos para llevar a buen puerto la aventura. Además tendremos la oportunidad de encontrarnos con otros personajes secundarios, que ya os iremos presentando, entre los que se encuentra la difunta novia de Sir Dan.







Dan podrá realizar muchas más acciones que en *Medievil*, como por ejemplo trepar por las paredes y las enredaderas.

la primera beta del juego. Según nos comentó James Shepherd, el director creativo de los dos *Medievil*, lo que más le asustaba es que el juego no fuera divertido. Para remediarlo, él y un equipo de cuatro personas se encerraron durante dos meses para aportar nuevas ideas y posibilidades de juego, tomando como referencia los fallos del primer *Medievil*.

Los resultados obtenidos durante esos meses tenían que ser pasados al papel por los dibujantes en forma de storyboards, mientras que paralelamente se desarrollaba la tecnología necesaria para crear y plasmar las nuevas animaciones de Dan y los nuevos mapeados del juego. Al mismo tiempo, los ingenieros de sonido tenían que trabajar en la banda sonora y los efectos de sonido, cooperando constantemente con los diseñadores de las secuencias de vídeo. Tras este período inicial de preparación, en el que han trabajado cerca de 30 personas, el equipo de desarrollo ya ha superado los 60 miembros, con el único fin de acelerar el proceso de creación de *Medievil*. Todo esto que os contamos comenzó hace 18 meses y ahora apenas quedan dos meses para que *Medievil 2* esté completamente terminado.

Primeras impresiones

Por lo que hemos podido jugar con la beta de *Medievil 2*, os podemos decir que aquellos que disfrutaron con su antecesor volverán a pasárselo en grande con las nuevas aventuras de Sir Daniel Fortesque. Su ambientación y apartado sonoro volverán a seguir las líneas maestras de dos de las mejores películas Tim Burton: Pesadilla antes de Navidad y Sleepy Hollow, de la que además recogerá algunos elementos en el sistema de juego.

Los mapeados son mucho más grandes, las nuevas animaciones de Dan sorprendentes, y los puntos y guiños cómicos mucho más abundantes. *Medievil 2* estará compuesto por un total de 17 niveles, seis jefes finales y 3 personajes controlables, así como un sinfín de protagonistas secundarios y situaciones curiosas que, cuando menos, conseguirán arrancaros una sonrisa.

Si las cosas no se tuercen, el regreso de Sir Dan está previsto para finales de marzo.

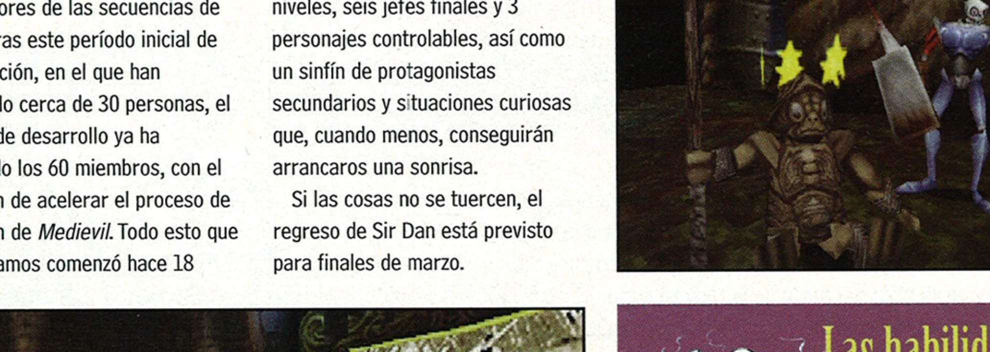






La segunda aventura de Sir Daniel Fortesque presentará un total de 6 jefes finales, que estarán repartidos a lo largo y ancho de los 17 niveles del juego.

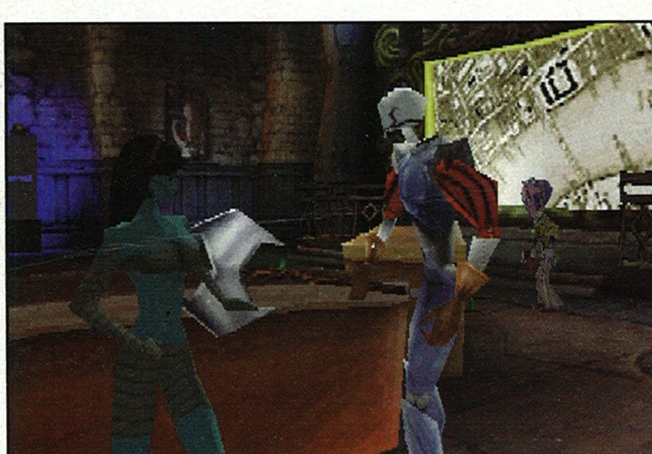




El equipo de Medievil 2



Cerca de 60 personas están trabajando actualmente en los estudios de SCEE en Cambridge, el lugar donde se está desarrollando *Medievil 2*. La inmensa mayoría de ellos trabajó en su antecesor, lo que les ha permitido corregir las limitaciones y puntos débiles de la primera parte.



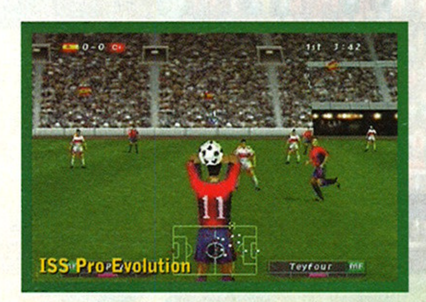
Las habilidades de Dan

En esta secuela, las habilidades de Sir Daniel se verán potenciadas de varias maneras. Por un lado contará con un amplio abanico de nuevas acciones como, por ejemplo, trepar, y por otro, será posible controlar a dos personajes nuevos que contarán con partes de su cuerpo. Así, en determinados momentos del juego, manejaremos a Dankenstein (izquierda), un boxeador con una anatomía idéntica a la de Frankenstein, o a Dan-Hand (derecha) que no es otra cosa que la cabeza de Sir Daniel sobre una de esas manos verdes que están correteando por todos los lados. Con ella accederemos a zonas de tamaño reducido.

CALIDAD Y VARIEDAD PARA LA MEJOR

LA MAYOR GOLEADA

Si te gusta el fútbol, este año vas a disfrutar de lo lindo con la larga lista de simuladores que se avecinan, juegos capaces de colmar las expectativas de los más exigentes y que, además, van a cubrir un amplio abanico de opciones. Tantas que, aunque no toca Mundial, el 2000 va a ser el año del fútbol en PlayStation.


ISS Pro Evolution


Primera División Stars



Premier Manager 2000

Y no lo decimos porque vaya a salir un montón de títulos, (que van a salir), o porque estos juegos tengan una excelente calidad, (que la tendrán), sino porque además, cantidad y calidad no van a estar reñidas con variedad, y a los típicos simuladores y a las esperadas secuelas van añadirse arcades con vocación por el espectáculo, sesudos simuladores de manager y hasta alguna que otra curiosa sorpresa. Una oferta variada para que ningún fanático del fútbol se quede sin el juego de sus sueños.

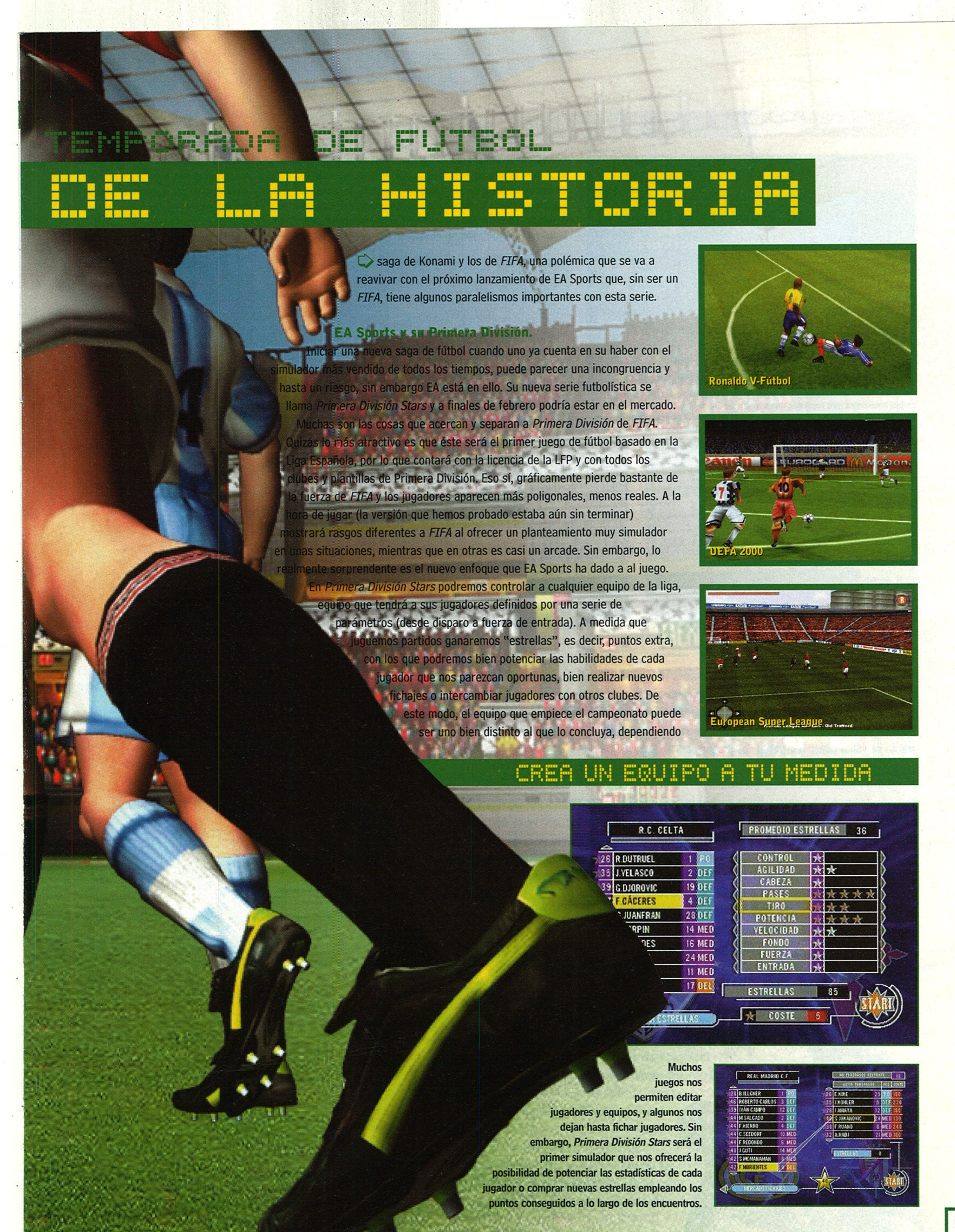
Con Konami empieza el espectáculo.

El primer título en aparecer en nuestro país será la esperada secuela de la saga *ISS*. Como recordaréis, este juego iba a ponerse a la venta en Navidad. Sin embargo, Konami decidió retrasar el lanzamiento para convertir a *ISS Pro Evolution* en el primer juego de la saga traducido al castellano.

Aunque su fecha de salida está fijada para finales de febrero, aún no contamos con una versión traducida, aunque sí que hemos podido jugar a fondo con la versión inglesa y os podemos adelantar que, en lo que a jugabilidad y gráficos se refiere, estamos ante el mejor *ISS* aparecido en PlayStation.

Pero la traducción no va a ser la única novedad del juego. Quizá la más destacable sea que a las habituales selecciones nacionales se le han sumado un total de 16 clubes que integran una especie de Super Liga en la que se puede fichar jugadores gracias a un divertido sistema de puntos. Aunque los nombres seguirán siendo falsos, su completo editor de jugadores nos ayudará a solventar el problema. Además, notaremos un considerable aumento en la calidad y cantidad de las animaciones y un sistema de tácticas más completo que permitirá que los amantes del fútbol puedan hacer sus pinitos como entrenadores.

La jugabilidad es, como siempre, impecable, aunque quizás jugar resultará un poco más complicado debido, sobre todo, al realismo con el que se tratan los partidos. Sin duda, *ISS Pro Evolution* pondrá en danza la polémica entre los seguidores de la



TEMPORADA DE FÚTBOL

DE LA HISTORIA

saga de Konami y los de *FIFA*, una polémica que se va a reavivar con el próximo lanzamiento de EA Sports que, sin ser un *FIFA*, tiene algunos paralelismos importantes con esta serie.

EA Sports y su Primera División.

Iniciar una nueva saga de fútbol cuando uno ya cuenta en su haber con el simulador más vendido de todos los tiempos, puede parecer una incongruencia y hasta un riesgo, sin embargo EA está en ello. Su nueva serie futbolística se llama *Primera División Stars* y a finales de febrero podría estar en el mercado.

Muchas son las cosas que acercan y separan a *Primera División* de *FIFA*. Quizás lo más atractivo es que éste será el primer juego de fútbol basado en la Liga Española, por lo que contará con la licencia de la LFP y con todos los clubes y plantillas de Primera División. Eso sí, gráficamente pierde bastante de la fuerza de *FIFA* y los jugadores aparecen más poligonales, menos reales. A la hora de jugar (la versión que hemos probado estaba aún sin terminar) mostrará rasgos diferentes a *FIFA* al ofrecer un planteamiento muy simulador en unas situaciones, mientras que en otras es casi un arcade. Sin embargo, lo realmente sorprendente es el nuevo enfoque que EA Sports ha dado a al juego.

En *Primera División Stars* podremos controlar a cualquier equipo de la liga, equipo que tendrá a sus jugadores definidos por una serie de parámetros (desde disparo a fuerza de entrada). A medida que juguemos partidos ganaremos "estrellas", es decir, puntos extra, con los que podremos bien potenciar las habilidades de cada jugador que nos parezcan oportunas, bien realizar nuevos fichajes o intercambiar jugadores con otros clubes. De este modo, el equipo que empiece el campeonato puede ser uno bien distinto al que lo concluya, dependiendo

Ronaldo V-Fútbol

UEFA 2000

European Super League

CREA UN EQUIPO A TU MEDIDA

Muchos juegos nos permiten editar jugadores y equipos, y algunos nos dejan hasta fichar jugadores. Sin embargo, *Primera División Stars* será el primer simulador que nos ofrecerá la posibilidad de potenciar las estadísticas de cada jugador o comprar nuevas estrellas empleando los puntos conseguidos a lo largo de los encuentros.

ISS PRO EVOLUTION: JUGABILIDAD AL SERVICIO DEL ESPECTÁCULO

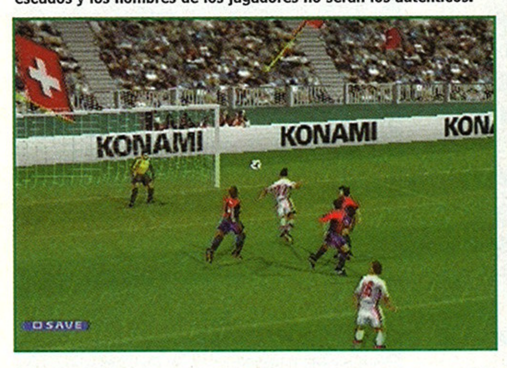
Con este título Konami vuelve a poner en liza la polémica entre los seguidores de la saga *ISS* y los de la saga *FIFA*. Al primero le achacan la falta de competiciones nacionales, contar con pocos equipos y no tener nombres reales de jugadores. Sin embargo, los muchísimos fans de la serie afirman, no sin razón, que es la saga futbolística más jugable del mercado. Nosotros no hemos podido comentar *ISS Pro Evolution* al no disponer aún de una versión en castellano, pero tras jugar con la versión inglesa os podemos asegurar que *ISS Pro Evolution* es el simulador de fútbol más realista y jugable de cuantos han caído en nuestras manos. Si además tuviera licencias reales...



Por primera vez en un juego de la saga, en *ISS Pro Evolution* encontraremos clubes nacionales que formarán una especie de Super Liga. Por nuestro país participan el Barcelona y el Madrid, aunque al no contar con licencia oficial, los escudos y los nombres de los jugadores no serán los auténticos.











de si preferimos jugadores defensivos, ofensivos, rápidos, fuertes o habilidosos. Además, existe la posibilidad de enfrentar a nuestro club, pongamos el Numancia, con el Numancia que haya creado otro jugador. Sugerente, ¿verdad? Perfectamente doblado y traducido al castellano, *Primera División Stars* es el juego que más posibilidades de ejercer de managers nos oferta. Sin embargo, muy pronto se van a poner a la venta dos juegos de managers de verdad.

Llegamos a la simulación global.

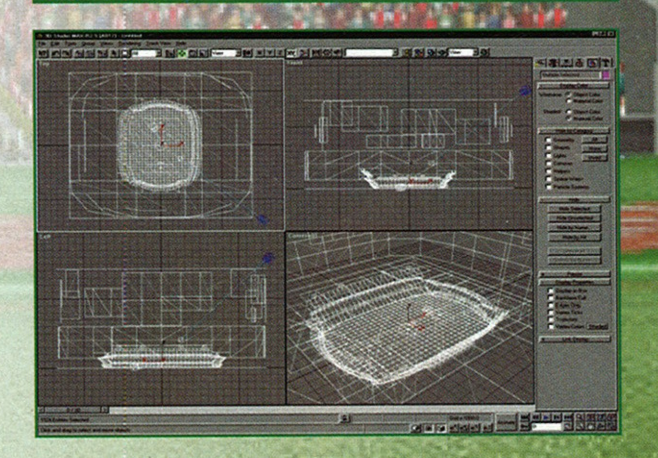
Después de mucho desearlo, y hasta suplicarlo, los usuarios de PlayStation por fin vamos a poder de disfrutar de dos managers de fútbol en nuestra consola que se pondrán a la venta entre marzo y abril. El primero en llegar será el *Manager de la Liga* (nombre provisional) de Codemasters, al que seguirá un mes más tarde *Canal + Premier Manager* bajo el sello de Infogrames. Ambos juegos nos invitarán a tomar las riendas de un club manejando parámetros tan dispares como el precio de las entradas, la publicidad del campo o la disposición y alineación de los jugadores. Sin duda, para estrategas amantes del fútbol en todas sus facetas.

El juego de Codemasters presenta el aliciente de estar doblado al castellano y cuenta con todas las licencias oficiales, lo que ha sido un trabajo ímprobo teniendo en cuenta las miles de variantes que tiene que contemplar un juego de este tipo.

Por su parte, *Premier Manager*, que también estará doblado, cuenta con cinco de las principales ligas europeas (italiana, francesa, inglesa, alemana y española) sumando más de 300 equipos y más de 5.500 jugadores. En ambos casos, nuestra tarea irá más allá de manejar a nuestros futbolistas y tendremos que encargarnos desde los traspasos a pedir créditos a los bancos o contratar publicidad.

Por desgracia, aún no hemos podido probar ninguna de las versiones españolas de estos títulos, por lo que aún tendremos que esperar un poco

APUESTA POR EL REALISMO





Lo que está plenamente demostrado es que cualquier simulador de fútbol que quiera hacerse un hueco en el mercado tiene que apostar, y fuerte, por el realismo. Y no sólo sobre el terreno de juego, sino también en los imprescindibles adornos que al final dan forma a este espectáculo global llamado fútbol. Los juegos que se están desarrollando buscan este realismo desde todas las perspectivas. Un buen ejemplo serían los exhaustivos estudios realizados de los estadios reales para el desarrollo de *Ronaldo V-Football*. O el impresionante nivel de detalle logrado en los modelos de los futbolistas de *European Super League* que son casi idénticos a sus referentes reales.

PRIMERA DIVISIÓN STARS

Primera División Stars entusiasmará a los incondicionales de las licencias reales. Y es que contar con la licencia de la LFP significa un máximo de realismo en equipaciones, jugadores, características de los clubes y hasta publicidad. Obviamente, el hecho de contar con clubes españoles hace que el sistema de puntos para mejorar las estadísticas de los equipos resulte enormemente atractivo al poder conseguir, por ejemplo, que Piojo López sea, además de rápido y un gran rematador, un jugador fuerte y resistente.





para informaros a fondo de sus posibilidades, pero ya os adelantamos que ambos parecen realmente atractivos. Aunque si lo vuestro es marcar gol a las claras...

Ronaldo: espectáculo con nombre propio.

Un poco más adelante, ya en mayo, Infogrames va a presentarnos al mismísimo Ronaldo como abanderado de un arcade donde el espectáculo primará ante cualquier otras consideración. *Ronaldo V-Football* nos permitirá jugar con 64 selecciones nacionales formadas por jugadores reales que estarán magistralmente plasmados tanto en su aspecto físico como en sus estilo de juego, realizando cada uno sus acciones más características. Además, presentará innovadores y originales modos de juego como el Survival Mode donde nuestro objetivo será marcar el número fijado de goles antes que nuestro rival.

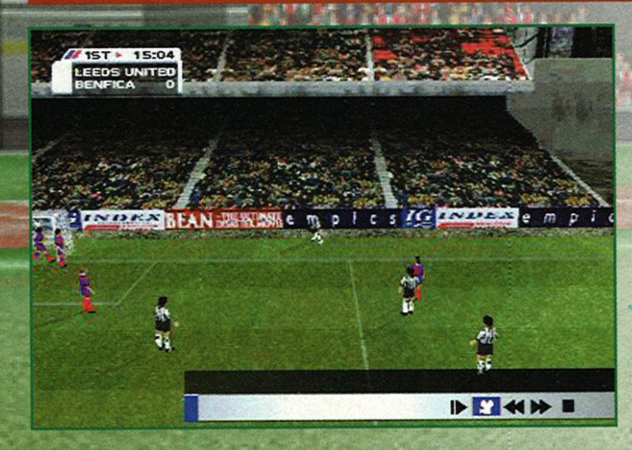
Entre los aspectos más atractivos de este trepidante arcade destaca la gran inteligencia artificial de los jugadores, y el espectacular y colorista apartado gráfico donde brillarán con luz propia las animaciones de los jugadores, casi, casi reales. A todo esto, el sonido realzará el espectáculo a ritmo de samba o con el público coreando con "olés" una larga secuencia de pases. Sin duda, una de las tentaciones de esta primavera. Pero habrá más...

Las competiciones europeas a escena.

Junto a las competiciones nacionales de clubes y a las internacionales de selecciones se echan en falta competiciones internacionales de clubes donde podamos llevar al equipo de nuestros amores a triunfar en Europa. Pues eso es justo lo que van a ofrecernos estos dos nuevos juegos, *UEFA 2000* y *European Super League*. Como habéis podido adivinar, el primero se centra en la Liga de Campeones y el segundo el la Super Liga Europea.

El juego de Eidos, *UEFA 2000*, será la continuación de *UEFA Champions League* e, igual que aquél, nos traerá toda la emoción de esta importante competición europea en la que, por supuesto, estarán todos los equipos clasificados para la temporada 2000, con sus jugadores, equipaciones y patrocinadores reales. A nivel técnico mostrará una importante mejora, luciendo un mayor realismo tanto en las animaciones, como en el comportamiento de los jugadores. Entre sus aspectos más

PREMIER MANAGER 2000: CONTROLA TODO



Obviamente, los juegos de manager no ofrecen, en su faceta simulador, un excesivo detalle gráfico, aunque se ha cuidado que el comportamiento de los jugadores sea realista.
Donde este tipo de juegos da el do de pecho es en el tema de la simulación global donde podremos desde fijar el precio de las entradas a pedir créditos a los bancos o remodelar el estadio. Obviamente, van más dirigido a estrategas fanáticos del fútbol que a futbolista de salón.

transfermarket

Money available to spend £33,758,630

Team: Division 1 — Age: 16-20
Sort by: Value down — Position: Gk
Status: Any — Side: Any

	Value	Status	Age	Wage
Weaver	£2,400,000		20	£6,250
Adamson	£550,000		20	£1,200
Gregg	£550,000		20	£1,200
Love	£375,000		20	£700
Goodlad	£130,000		20	£225
Green	£120,000		19	£200
Glennon	£83,000		20	£200

Progress time

Por supuesto, podremos traspasar a nuestros jugadores y buscar nuevos fichajes para reforzar alguna de nuestras líneas de juego. Eso sí, hay que tener dinero...



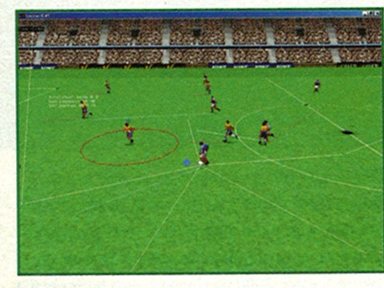


¿MOVIMIENTO REAL?



Como muestra esta secuencia, perteneciente al desarrollo de *Ronaldo V-Football*, la animación de los futbolistas es un aspecto que cada vez se cuida con más esmero. En muchas ocasiones se emplean sistemas de captura de movimiento para lograr un efecto más realista.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Hasta hace bien poco, la única IA que se buscaba de los jugadores es que corrieran hacia la pelota manteniendo una posición. Sin embargo, los últimos juegos están poniendo un especial cuidado en este tema. En esta imagen de desarrollo de *Ronaldo V-Football* se puede apreciar cómo se está estudiando el modo de que cada jugador contemple una mayor cantidad de variables (líneas de pase, desmarque, cobertura...) tanto a la hora de atacar como de defender.

RONALDO V-FÚTBOL: DIVERSIÓN A RITMO DE SAMBA





Infogrames se está volcando al máximo con este arcade que sabrá plasmar en un videojuego todo lo que de espectáculo tiene el fútbol. El juego promete un control asequible para cualquier tipo de público, y unos gráficos para quitarse el sombrero.
Es de destacar que se ha intentado plasmar el estilo de juego propio de cada futbolista y sus particulares estilos de rematar o celebrar un gol, así como una Inteligencia Artificial de lo más depurada que hemos visto.

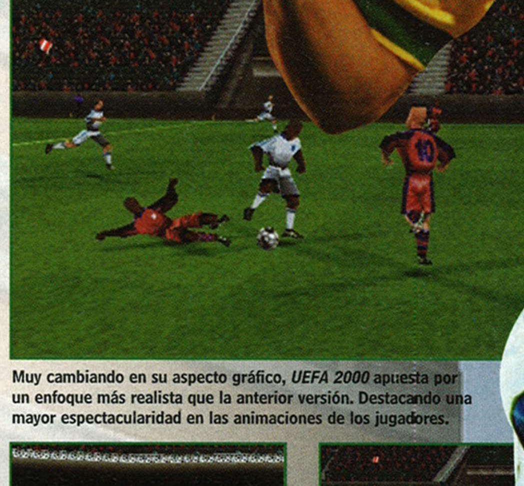






UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

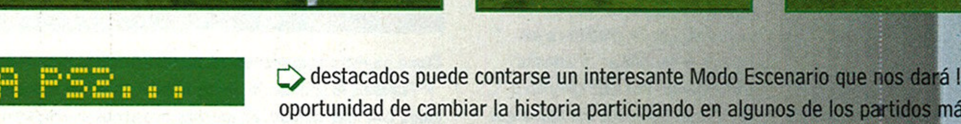
Muchas cosas van a cambiar entre este *UEFA 2000* y su antecesor del 99. El tema gráfico salta a la vista, hasta se ha desarrollado un nuevo motor y se han utilizado técnicas de captura de movimientos, pero más importantes aún son las nuevas instrucciones de la Inteligencia Artificial, que harán que los jugadores actúen con mayor realismo sobre el terreno de juego. También va a cambiar el sistema de control, será mucho más intuitivo, y aparecerán montones de animaciones nuevas donde no faltarán los remates y regates más espectaculares.



Muy cambiando en su aspecto gráfico, *UEFA 2000* apuesta por un enfoque más realista que la anterior versión. Destacando una mayor espectacularidad en las animaciones de los jugadores.







Y PARA PS2...

Pese a que hay un montón de proyectos de simuladores deportivos para PS2, el fútbol está por ahora un poco abandonado. Hasta la fecha sólo hemos conseguido imágenes de *Jikkyou World Soccer 2000* de Konami, que pertenece a la saga *ISS* y que tiene esta pinta tan espectacular. Además, también está confirmado que EA hará un *FIFA* para PS2.

destacados puede contarse un interesante Modo Escenario que nos dará la oportunidad de cambiar la historia participando en algunos de los partidos más interesantes de la historia de la Copa de Europa. Por supuesto, los estadios reflejados en el juego serán los reales y podrán participar hasta ocho jugadores.

De características similares será el juego de Virgin, *European Super League*, aunque éste no llegará hasta junio. Poco sabemos de este título, aunque el trabajo que se está realizando a nivel gráfico, con un especial esmero en que los jugadores sean clavados a sus referentes reales, nos hace prever que no pasará desapercibido. Os podemos adelantar que contará con clubes y jugadores reales y que promete tener un control tan plagado de posibilidades como fácil e intuitivo.

¿El final de la liga?

Tras este repaso por los más próximos lanzamientos, sólo nos queda avisaros: la cosa no acaba aquí. Como ya adelantamos, Ubi Soft ha llegado a un acuerdo con el Barcelona para realizar una serie de simuladores basados en este grande de Europa. Igualmente, Konami va a seguir trabajando en nuevas secuelas de su saga *ISS* y probablemente antes del verano tendremos otra entre manos. EA Sports seguirá dando guerra con *Primera División* y con *FIFA*... En fin, que si el fútbol es lo tuyo, no te vas a aburrir.

TRAS SIGLOS LLENOS DE AGRESION, ENTRAMOS EN EL PROXIMO MILENIO CON NUEVAS ESPERANZAS. EL SER HUMANO, SERA CONSCIENTE DE QUE TODAS LAS LUCHAS, TODAS LAS GUERRAS Y TODAS LAS BATALLAS, FOMENTAN LA SOLEDAD, POBREZA... PERO ESTA CONCIENCIA SE DERRUMBARA: LA COLERA SE ESFUMARA, LA VIOLENCIA SERA SUPRIMIDA, EL MAL CARACTER SE SUAVIZARA, Y FINALMENTE, EL MUNDO PODRA DISFRUTAR ETERNAMENTE... DEL AUTENTICO





FUTBOL



www.konami-europe.com

KONAMI ESPAÑA. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

Toy Story 2

¡¡Buzz Lightyear al rescate!!

Todos los personajes, el humor y la simpatía de la magnífica película de Pixar se dan cita en este divertido plataformas 3D en el que podremos vivir en nuestra propias carnes lo difícil que resulta ser un juguete en el mundo real.



Como ocurre con casi todas las películas del sello Disney, *Toy Story 2* se ha convertido en un plataformas que tiene en su fidelidad al film uno de sus principales alicientes. Eso sí, lejos de presentar un planteamiento similar al de los sencillos *Hércules* o *Tarzán*, *Toy Story 2* se acerca más a la idea de *Bichos*, es decir, un plataformas 3D donde la habilidad no es lo único importante y que reta al jugador tanto por su habilidad en los saltos como por su astucia a la hora de resolver laberínticos mapeados. Eso sí, Buzz Lightyear, el héroe de esta aventura, tiene muchas más habilidades que la pequeña hormiga de *Bichos*.



LA HISTORIA SE CENTRA en la desaparición de Woody, secuestrado por un malvado coleccionista de juguetes. Los amigos de Woody, con Buzz a la cabeza, deciden salir a rescatarle, lo que se presenta como un reto sólo al alcance de los héroes más curtidos. Para conseguir nuestro objetivo tendremos que recorrer diversas fases, en su mayoría extraídas del film, encontrando los cinco iconos de Pizza Planet que hay en cada nivel. Obviamente, estos ítems no están a simple vista y para recogerlos tendremos que superar distintas pruebas.

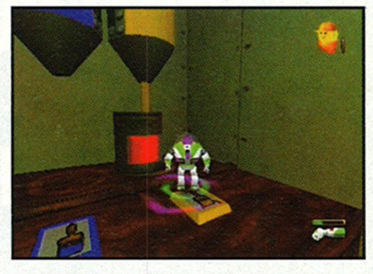
Además, gracias a la ayuda del señor Patata podremos hacernos con algunos artilugios extra, como escudos o botas propulsadas, que nos permitirán acceder a nuevas zonas de los mapeados. Y es que los niveles de *Toy Story 2* son amplísimos escenario 3D plagados de enemigos donde existen montones de recovecos y caminos alternativos que pondrán a prueba nuestros reflejos y nuestra inteligencia.

Pese a la retorcida dificultad de algunos de los niveles, el juego está perfectamente estructurado para evitar que nos desanimemos al primer contratiempo. Así, para pasar de fase basta con que encontremos un único

Gracias a esta vista en primera persona, Buzz podrá echar un vistazo a su alrededor para apuntar con más precisión a sus enemigos.



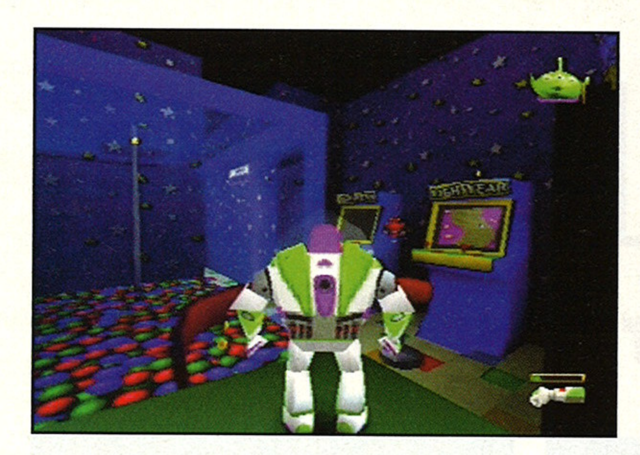
Buzz podrá balancearse en las barras de los escenarios. Pero ésta es tan sólo una de las múltiples habilidades de nuestro héroe.

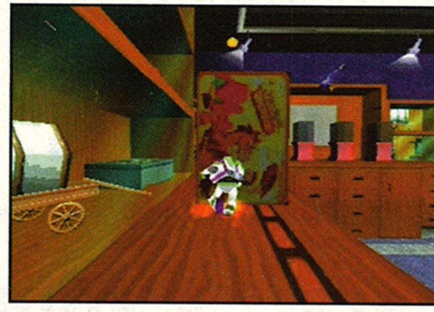


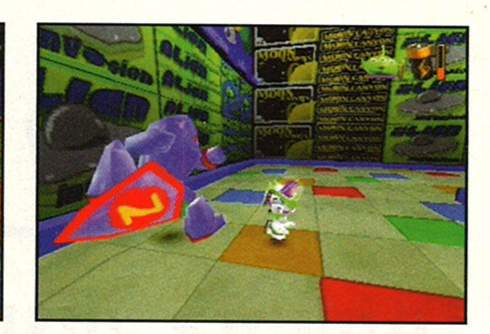
El juego oculta numerosos puzzles, aunque no muy difíciles. En este caso debemos mezclar pinturas para conseguir determinados colores.



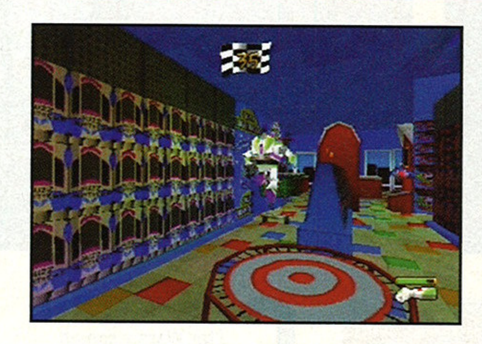


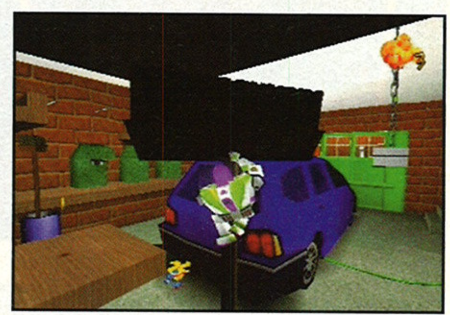






Además de seguir con bastante fidelidad el argumento de la película y de contar con un muy buen apartado gráfico, *Toy Story 2* sabrá ganarse a los seguidores de las plataformas por su excelente jugabilidad.





token de Pizza Planet, sin embargo, para entrar en las distintas fases necesitaremos un número determinado de estos objetos, lo que tarde o temprano nos obligará a volver a los niveles anteriores para intentar localizar más ítems. De este modo, si una fase se nos resiste siempre podremos darnos una vuelta por otros niveles y experimentar por nuevas zonas.

EL APARTADO TÉCNICO acompaña perfectamente a esta atractiva y adictiva mecánica. Nos encontramos con escenarios complejos, detallados y sólidos donde sólo las cámaras nos juegan alguna que otra mala pasada. Además, las voces de los personajes (dobladas al castellano) y la banda sonora de la película, acompañan perfectamente el desarrollo de la acción.

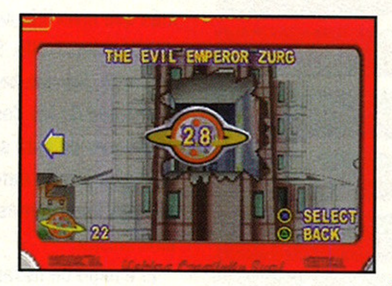
Por todo esto, podemos decir que «Toy Story 2» es uno de los mejores plataformas 3D del momento, sobre todo para quienes no se conformen con saltar de aquí para allá y también les guste que se ponga a prueba su astucia.

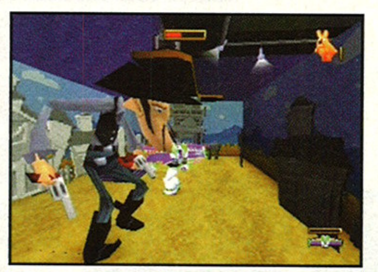
Si eres un fan de esta genial saga cinematográfica y de sus entrañables personajes, sin duda este juego está hecho a tu medida.

Tu principal objetivo, tu principal obstáculo

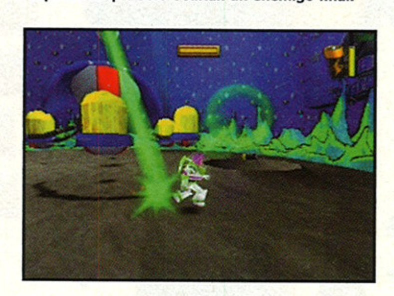
Para poder avanzar hay que ir recolectando los 5 tokens de Pizza Planet que hay en cada fase. Algunos de ellos siempre requieren la misma actuación: recoger 50 monedas, encontrar 5 objetos ocultos o realizar una prueba de velocidad, como encontrar algo en un tiempo límite. Otros sólo los obtendremos al resolver un puzzle o al acabar con el enemigo final. La cuestión es que hay niveles que nos exigen un alto número de tokens para poder visitarlos, lo que nos obligará a intentar recoger los que hayamos dejado por imposibles.







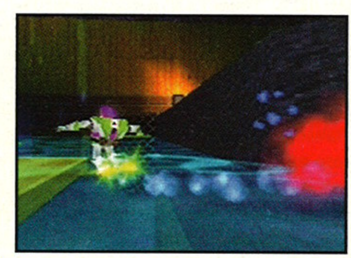
Algunas fases ocultan enemigos finales que nos proporcionarán tokens. También hay niveles especiales que sólo ocultan un enemigo final.





Los objetos especiales del señor Patata

En muchos niveles nos encontraremos con que el señor Patata nos pide que localicemos una parte de su cuerpo. Una vez se lo entreguemos nos permitirá utilizar alguno de sus ítems especiales, tanto en ésa como en otras fases. Hay cinco de estos objetos que deberemos activar para tener acceso a ciertas zonas de los mapeados. Aquí tenéis una muestra de tres de ellos: botas de propulsión, garfio y escudo.









Colony Wars: Red Sun

Apunta, dispara... y sobrevive si puedes







Si quieres convertirte en mercenario espacial y recorrer el sistema cumpliendo arriesgadas misiones, atacando escuadras enemigas o volando las defensas de un planeta, no le des más vueltas, ya has encontrado el juego que estabas buscando.

Con múltiples guiños a Star Wars y con un planteamiento que no huye de la simulación ni del arcade puro y duro, *Colony Wars Red Sun* se destaca, igual que sus antecesores, como un shoot'em up de espectacular catadura gráfica, más que divertida jugabilidad y adictivo desarrollo. Sin embargo, los que hayáis disfrutado de las dos entregas anteriores de esta saga galáctica pronto detectaréis algunas importantes diferencias.

El equipo de desarrollo que ha trabajado en *Red Sun* nada tiene que ver con el equipo responsable de los primeros episodios de la saga, pero eso sí, han sabido conservar los elementos más destacados del resto de *Colony Wars*.

EL ACERTADO SISTEMA DE CONTROL

de las primeras versiones se mantiene de este modo intacto, lo que significa que deberemos usar todos los botones del pad para jugar, aunque su intuitiva colocación hace muy fácil que nos acostumbremos. También se mantiene el sistema de arrastrarnos a través de un complejo hilo argumental que se va desenvolviendo según las misiones que aceptemos o las misiones que fallemos. De hecho, la historia evolucionará mientras juguemos y aparecerán o desaparecerán misiones de nuestra lista de posibilidades en función de nuestras decisiones. Es decir, podremos jugarlo varias veces y siempre descubriremos nuevas alternativas.

Por supuesto, las misiones están introducidas por espectaculares secuencias de vídeo y el juego está doblado y traducido al castellano. Del mismo modo, no siempre manejaremos las mismas naves, ni tendremos las mismas armas, pero en esta ocasión nuestro arsenal y nuestro vehículo dependerán de nosotros mismos y del





Un guiño a Star Wars

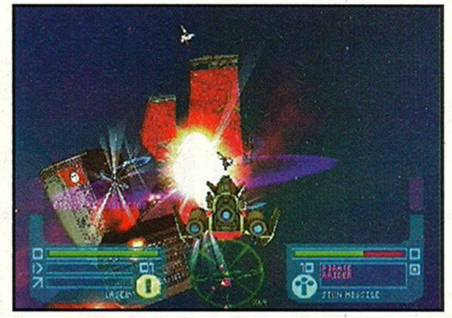
Vehículos con dos y cuatro patas que se mueven sobre un escenario helado acompañados de otras naves voladoras. Estrechos cañones en los que hay que burlar la vigilancia de torretas y somos asediados por cazas enemigos. Una banda sonora especial para el juego que parece de Williams. ¿Os suena a algo? Sin duda, parece un pequeño homenaje a La Guerra de las Galaxias.



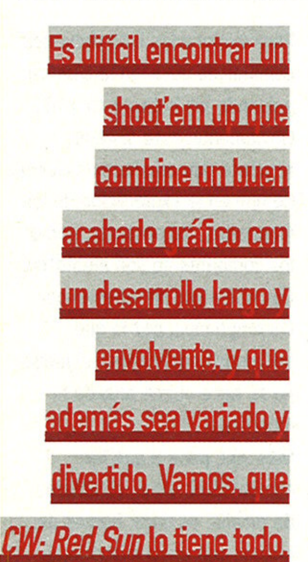
Las misiones de superficie siguen siendo algo sosas debido al exagerado empleo del efecto niebla, sin embargo en todas aparece algún reto nuevo que aporta alicientes.



Para realizar determinadas misiones será imprescindible contar con ciertas armas en concreto. En este caso, un gancho que podremos lanzar sobre cualquier objetivo.



Red Sun nos permite optar entre dos vistas internas (una viéndose en cuadro de mandos y otra sólo la mira) y una vista exterior que confiere al juego un aspecto mucho más arcade.

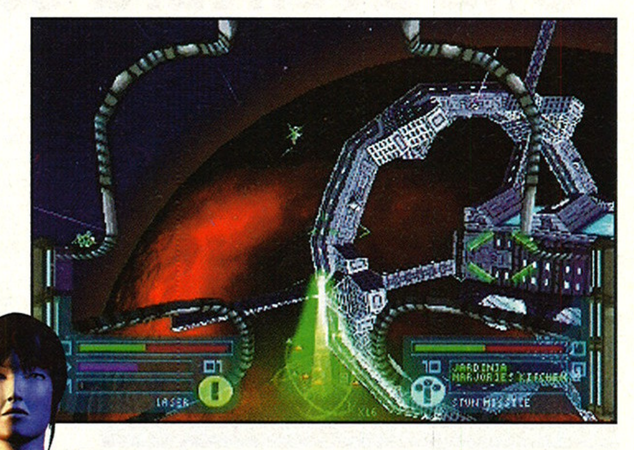


dinero que ganemos, y no de lo que el juego se encargue de proporcionarnos.

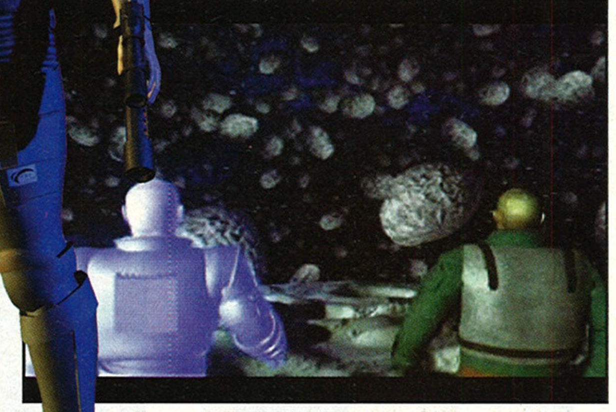
En *Red Sun* no encarnamos a un aguerrido defensor de una alianza rebelde, simplemente somos mercenarios que, atraídos en el fondo por una causa justa, buscamos por nuestros propios medios el modo de sobrevivir a una guerra espacial que ya dura demasiado tiempo y en la que no es fácil distinguir quiénes son los verdaderos defensores de la libertad. Así, podremos elegir la misión que queremos realizar, guiándonos bien por el dinero que podemos ganar, bien por lo que nuestra conciencia nos dicte. A lo mejor nos conviene ejercer de contrabandistas para sacarnos un buen pellizco y poder comprar unos misiles anticamuflaje que después nos permitan realizar una misión de rescate. O quizá prefiramos ayudar a unos ladrones a robar alta tecnología o proteger un convoy de refugiados de guerra... Obviamente, nuestra tarea principal será acabar con las naves enemigas, aunque siempre tendremos que demostrar nuestras habilidades como pilotos en otro tipo de maniobras como remolcar una carga, destruir armas sin dañar a las formas de vida propias del planeta o hacer de escudos para proteger una nave diplomática... Todas las misiones resultan realmente dinámica y nunca nos encontraremos con que localizar un punto en el radar nos hace vagar durante horas por un espacio vacío.

TÉCNICAMENTE ESTÁ A LA ALTURA de su divertido desarrollo y sólo las misiones en tierra, con exceso de niebla, bajan un poco el listón. Aún así, son mejores que las de la segunda parte. Mención aparte merece una banda sonora épica, al más puro estilo La Guerra de las Galaxias, donde las voces de amigos y enemigos (un poco falsas, eso sí) terminan de poner la nota dramática.

En definitiva, un juego excelente en todos los aspectos, y que encantará y enganchará a los amantes de los mata-mata con fondo, con historia, y con su puntito de simulación.







Entre misión y misión podremos disfrutar de escenas como ésta que nos irán poniendo al tanto del desarrollo de la historia.

Cómo ampliar nuestras posibilidades de victoria

Dependiendo de la misión elegida ganaremos más o menos dinero que podremos invertir en la compra de armamento, naves, utensilios como el gancho o potenciadores de escudos. Según avancemos en el juego aparecerán nuevas posibilidades de compra y también podremos vender el material que se nos haya quedado obsoleto.





COLONY WARS: RED SUN
Shoot'em Up

Compañía: **Psygnosis** — Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **8** — Sonido **9** — Diversión **9**

- Su dinámico desarrollo.
- Un genial sistema de control.

- Que prefieras un shoot'em up más fácil, con menos pinta de simulador.

9

Pocos shoot'em ups tienen un desarrollo tan adictivo, una vida tan larga y un argumento tan sorprendente. Una compra obligada para los amantes del género.

Grandia

Una aventura soberbia... pero en inglés

Estamos viviendo uno de los momentos dulces de los juegos de rol con la aparición de gran cantidad de títulos, cada vez más variados y originales. El último ejemplo es *Grandia*, un juego que nos sumerge en una apasionate aventura construida sobre escenarios 3D.



Grandia es un título absolutamente delicioso, que engancha nada más encender la consola. Si bien no sorprende tecnológicamente, tiene todos los elementos imprescindibles de un buen RPG: una historia atractiva, unos personajes entrañables y un sistema de combate dinámico. Pero lo mejor será que vayamos por partes.

Grandia se desarrolla en un mundo dividido por una gran muralla (como la de China), y en el que viven los humanos y otras criaturas monstruosas. A la sombra de esta muralla ambas especies han vivido sin conocerse, creando unas sociedades totalmente opuestas. Lamentablemente, las investigaciones de un militar corrupto provocan la destrucción de la barrera, lo que lleva al contacto y a la inevitable guerra entre ambas especies. En medio de este torbellino asumimos el papel de Justin, un joven aspirante a aventurero que sin quererlo se ve involucrado en estos acontecimientos. Para salvar al mundo de su destrucción, debemos ayudarle a encontrar a los Angelou, unos seres míticos con poder para reparar la muralla.

PARA ELLO DEBEMOS RECORRER toda suerte de escenarios tridimensionales recogiendo objetos, hablando con la gente y eliminando a los enemigos que nos encontremos. Lo cual es más difícil de lo que parece, ya que los escenarios 3D de *Grandia* están llenos de recovecos. Para explorarlos bien debemos cambiar de posición la cámara pulsando los botones L1 y R1. Obviamente, este sistema requiere que empleemos cierto tiempo en la exploración de los mapeados. No obstante, como los combates no son aleatorios (los enemigos se mueven por los mapeados, por lo que podemos esquivarlos), el juego no se hace nunca pesado ni monótono.

Más aún, pese a que los combates emplean el sistema de turnos, es decir, hemos de indicar qué arma o acción ha de realizar nuestro personaje, la lucha se desarrolla en tiempo real, no tenemos que esperar a que los enemigos nos ataquen para realizar un nuevo movimiento. Esto hace que el combate sea dinámico y muy divertido.

En los almacenes podemos hacernos con armas y equipo nuevo, y guardar o vender el que ya no necesitemos.





Al mantener una conversación aparecen en pantalla los rostros de los personajes, cuya expresión variará dependiendo de su estado emocional.







En *Grandia* vemos a los enemigos desplazarse por el escenario, por lo que podemos evitar la lucha. Obviamente, esto no se aplica a los jefes finales.





Combinando entre sí los cuatro elementos mágicos primarios, podemos aprender nuevos tipos de magia.



Otro rasgo especialmente significativo del juego es su sistema de experiencia, ya que a diferencia de otros juegos de rol, en *Grandia* suben de nivel personajes y habilidades. Así, cuanto más usemos una pericia (como por ejemplo ataque con espada), mejor nos saldrá y más posibilidades tendremos de aprender técnicas especiales, que son una especie de poderosos conjuros que, dependiendo del personaje, generan unos efectos u otros (por lo general Justin ataques devastadores, y Sue técnicas curativas).

La magia, propiamente dicha, es otro punto que merece la pena destacar. Cualquiera de los más de 80 hechizos del juego, se crea mediante combinaciones de los cuatro elementos básicos (Aire, Tierra, Fuego y Agua). Así por ejemplo, si queremos aprender magia de Hielo, antes debemos conocer (y tener cierto nivel en) las magias de Agua y Aire.

Pese a no alcanzar el atractivo gráfico de otros juegos de rol, *Grandia* presenta unos complejos escenarios 3D que sirven de base a una historia que sabe enganchar como pocas.

A NIVEL GRÁFICO, *Grandia* carece de la espectacularidad y del gran nivel de detalle de *Final Fantasy VIII*. Sin embargo, es fácil perdonarle este defectillo por lo sumamente adictivo que resulta su desarrollo y la gran multitud de alternativas que ofrece. Lo que ya no es perdonable (sobre todo teniendo en cuenta su género), es que no vaya a estar subtitulado al castellano. Desde aquí queremos darle un tirón de orejas a Ubi Soft por traernos uno de los mejores RPG de la historia, y dejarlo sólo accesible para aquellos con conocimientos de inglés.

Por lo demás, nos encontramos ante un título absolutamente genial y casi imprescindible para los amantes del género.

¡A por ellos, que son pocos y cobardes!

Los combates en *Grandia* son en tiempo real, ya que el tiempo sólo se detiene para que demos órdenes. Los personajes actúan cuando llegan al final de la barra de acción, lo cual depende de su velocidad y agilidad. Así, los personajes rápidos atacan más veces que los lentos, por lo que conviene eliminarlos rápidamente para evitar que nos hagan mucho daño.

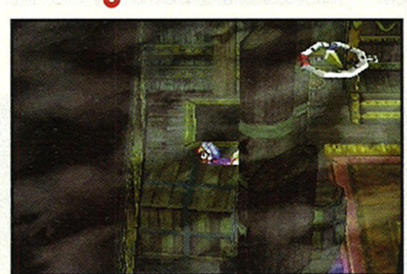








¿Dónde está ese "pedazoor" de ítem?



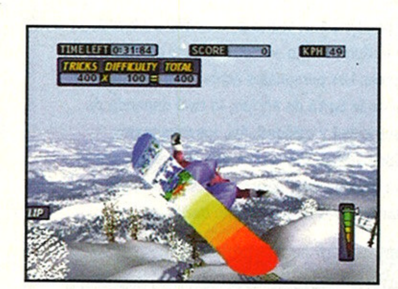


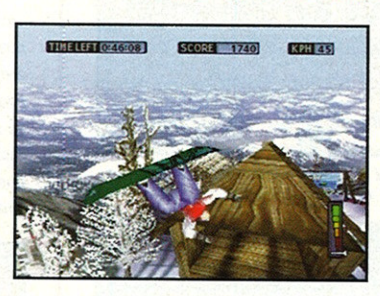
Para encontrar los objetos ocultos en los escenarios de *Grandia*, es preciso hacer girar la cámara con L1 y R1. El punto rojo en la esquina superior derecha nos muestra la dirección de la salida del nivel, y la flecha amarilla señala hacia donde miramos.



COOLBOARDERS 4

Pocas novedades que aportar









Las sucesivas secuelas de *CoolBoardes* han ido ampliando las posibilidades de la saga con nuevos tipos de pruebas y modificando el control para hacerlo más complejo y adictivo. Además, otras compañías nos han presentado alternativas que en algunos casos aportaban nuevas y más interesantes situaciones. Así las cosas, Sony no podía permitirse quedar atrás con este *CoolBoarders 4* y, después de jugar, hemos de reconocer que aunque ha mejorado ciertos aspectos, en otros se ha dormido en los laureles.

Para empezar nos encontramos con un juego que gráficamente presenta importantes mejoras con respecto al *CB3* y que se coloca como uno de los más sólidos de todos los simuladores de snow. La suavidad de los desplazamientos y la buena animación de los personajes permite disfrutar a tope de las múltiples alternativas que nos presenta. Sin embargo, en sus modos de juego y tipos de competición es casi idéntico a *CB3*.



Superando con nota las pruebas básicas se abrirán eventos especiales como éste donde habrá que enfrentarse a peculiares obstáculos.



Podremos editar a los jugadores existentes modificando desde su ropa a su altura y peso, factores que influirán en su manejo.

CB4 admite la participación de hasta cuatro jugadores alternativos y ofrece cuatro modos de juego básicos. En Single Event podemos participar en dos pruebas de descenso contra otros tres competidores, en una de acrobacias libres, en otra de saltos y en el ya habitual Half Pipe. También podemos jugar en Trick Master y realizar las acrobacias que se nos especifiquen o bien practicar de manera libre. Además, existe un modo torneo en el que se combinan estas pruebas hasta encontrar el ganador en el que mayor puntuación global consiga.

Como veis, muy parecido a la tercera parte, aunque con mejoras técnica importantes y con alguna sorpresa en forma de snowboarders reales. A los que ya tengan *CB3*, esta cuarta entrega no va a aportarles nada especialmente nuevo. También es cierto que *MTV Snowboarding* ofrece en general un control y ritmo de juego más divertido, sin embargo, *CoolBoarders 4* es más completo y presenta más modos de juego, por lo que si no tenéis ningún juego de snow éste debería ser vuestra primera opción.



PROPINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Lo petacos más realistas

Este es el tercer pinball que Empire trae a nuestra PlayStation e, igual que en entregas anteriores, *Propinball: Fantastic Journey* destaca por la gran fidelidad por la que se han recreado los elementos característicos de las "maquinitas del millón".

Igual que ocurriera con los anteriores *Propinball*, *Fantastic Journey* sólo incorpora una mesa, pero eso sí, detallada hasta su mínima expresión y plagada de rebotadores, rampas y loopings.

La bola se comporta igual que las auténticas, lo que significa que dependiendo de hacia donde golpeemos (y de la fuerza con la que lo hagamos) la bola va hacia un lado u otro transmitiéndonos la misma emoción que en los salones.

Su principal defecto es no contar más que con una mesa, pero su realismo y la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores, hace que el juego sea irresistible para pasar una tarde en compañía; eso sí, siempre que te gusten los pinballs, claro.



La única mesa está plagada de lucecitas y rampas que debemos activar para ampliar nuestras posibilidades de puntuar.



Si es necesario, podemos sacudir la mesa para desviar la bola de su camino al agujero. Eso sí, si nos pasamos seremos penalizados.





TBWA

XXL

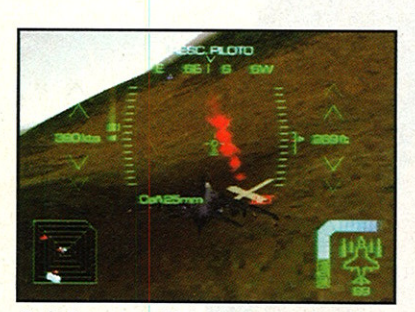
Se buscan pobladores



Apúntate gratis a Internet 902 020 222.

EAGLE ONE

Todo es distinto a los mandos de un Harrier



Eagle One nos permitirá enfrentarnos a situaciones completamente nuevas en este tipo de juegos, como aterrizar en un punto concreto del mapa.

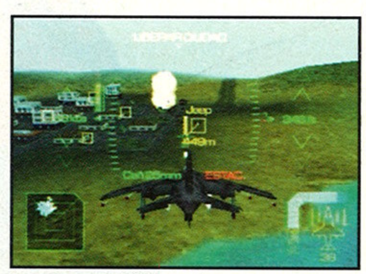


Eagle One nos permite afrontar misiones nocturnas, en las que el colorido de la pantalla cambia para mostrarnos todo con un tono verde fosforito.

Hasta ahora, Namco había sido la única compañía que se había arriesgado a lanzar un arcade de combate aéreo. Ahora es Infogrames quien se apunta un tanto, ya que *Eagle One* bien poco tiene que ver con la saga *Ace Combat* del coloso japonés.

Eagle One nos pone a los mandos de un Harrier, el único avión del mundo que puede realizar despegues verticales y mantenerse estático en el aire. Dadas las peculiares características de este avión, las misiones que nos propone *Eagle One* se benefician de una mayor variedad de objetivos y situaciones, ya que, por poner un ejemplo, en ocasiones tendremos que aterrizar en un punto del mapa para recoger a un compañero. Gracias al sencillo control, no resulta demasiado difícil realizar todas estas maniobras, ya que con solo pulsar un botón podremos cambiar la posición de las turbinas del avión. Del mismo modo, el armamento que tendremos a nuestra disposición también será mucho más amplio que en el juego de Namco, ya que dispondremos de varios tipos de cohetes, misiles aire-tierra y aire-aire...

Donde *Eagle One* no supera a la saga *Ace Combat* es en el aspecto gráfico. El abuso de la niebla y la falta de detalle de algunos niveles lo alejan de ser un título brillante. Su doblaje tampoco resulta excelente, ya que las voces de los pilotos no consiguen meternos en el juego. Lo que si está claro es que frente a la saga *Ace Combat*, *Eagle One* es una propuesta distinta muy interesante.



Permanecer estático en el aire es una de las principales habilidades del avión Harrier.



EAGLE ONE
Shoot'em up
Compañía: **Infogrames** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock
Gráficos 6 Sonido 6 Diversión 7
- La variedad de objetivos y misiones.
- El fabuloso control del avión.
- Gráficamente podía estar mejor.
- El doblaje es un poco soso.

6

Es la única alternativa frente a la saga *Ace Combat*, a la que además supera en la variedad de armas y por la versatilidad del avión que controlamos.

ROLLCAGE STAGE II

Más rápido, más alocado... más *Rollcage*

Como sucediera en su antecesor, para ganar algunas carreras tendremos que hacer uso de un amplio arsenal compuesto por 12 tipos de armas y protectores distintos.

Ya hemos podido disfrutar de la versión final de *Rollcage Stage II* traducida al castellano, lo que nos ha permitido descubrir todo lo bueno y que encierra esta secuela.

Como sabéis, el primer *Rollcage* fue un trepidante arcade de velocidad relativamente parecido a *Wipeout*, cuyo mayor atractivo se centró en la posibilidad de correr por las paredes y techos de los circuitos mientras hacíamos uso de un amplio abanico de armas. *Rollcage Stage II* sigue ofreciendo esto, pero aportando un espectro de modos de juego mucho más amplio, tanto para uno como para dos jugadores, así como una sensación de velocidad muy superior.

De este modo es posible encontrar varios tipos de campeonato, algunos de ellos al estilo clásico (gana el que llega primero) y otro en los que para terminar campeón se tienen en cuenta otros factores, como los destrozos que causemos en los circuitos. Mención especial merece el modo Terreno Escabroso, que pondrá a prueba nuestra pericia a lo largo de 20 enrevesados circuitos, y los modos a pantalla partida para dos jugadores (incluido un partido de "fútbol" con pedruscos siderales). Pero sin duda alguna, lo que más caracteriza a esta secuela es la desmesurada sensación de velocidad que ofrece, que sin exagerar, es una de las más rápidas que hemos visto.

Por lo demás, ambas partes resultan muy parecidas a nivel gráfico y, lo peor de todo, es que sigue careciendo del carisma necesario para enganchar durante mucho tiempo.







ROLLCAGE STAGE II
Arcade de velocidad
Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock
Gráficos 6 Sonido 7 Diversión 7
- La excelente sensación de velocidad.
- El modo Terreno Escabroso.
- La mecánica y el apartado gráfico son muy parecidos a su antecesor.

7

Rollcage Stage II presenta los mismos pros y contras que su antecesor. Es muy recomendable para los que huyan del realismo de *Gran Turismo 2*.



Guías & Trucos

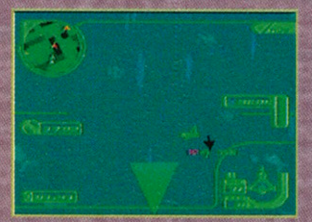




Y trucos para: Medal of Honor, Tarzán, CoolBoarders 4, Ace Combat 3, Fighting Force 2, Tomb Raider IV, Army Men 3D...

Ace Combat 3

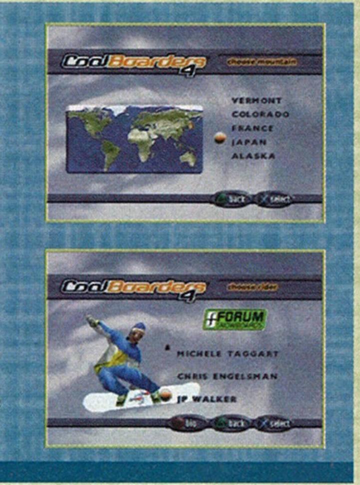
• Misión Simulador:
Acceder a esta nueva misión no es nada sencillo porque para ello tendrás que finalizar el juego cinco veces, con cinco finales distintos y con la misma nave. Cuando termines el quinto final, Simon te permitirá jugar en la Misión Simulador. Merece la pena.



Coolboarders 4

• Todas las pistas, personajes y tablas:
Vete a la pantalla de "One Player" e introduce como nombre ICHEAT. Podrás elegir entre las montañas de Francia, Japón, Alaska contando además con todos los personajes con sus tablas.

• Eventos Especiales:
Para conseguir abrir los eventos especiales tienes dos opciones; conseguir medalla en todos las pruebas anteriores o, mucho más fácil, introducir como tu nombre este código: IMSPECIAL.



CENTIPEDE

• Vidas extras:
Activando este truco podrás tener vidas ilimitadas, lo que casi supone invencibilidad. Para poner en marcha el truco, debes pausar el juego y presionar después esta secuencia de botones: L1, L1, L2, L1 y pulsa START. Ahora, cada vez que pauses y presiones → tu marcador de vidas aumentará en una.

DEMOLITION RACER

• Todos los secretos al descubierto:
Para desbloquear todos los secretos que oculta el juego, sólo tienes que ir a la pantalla del menú principal y pulsar esta secuencia:
✖, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.
Irás saltando de un menú a otro, pero no tiene importancia siempre que acabes en el principal.

EHRGEIZ

• Cambia de color y vestuario:
Para que el color y el traje de tu luchador favorito cambie sólo debes presionar ↑ en la pantalla de selección de personaje.

GRAN THEF AUTO 2

• Dinero fácil:
Para hacerte con unos cuantos dólares extra, basta con que te hagas con un taxi y recojas viajeros. Cada uno te dará 5$, no es mucho, pero con un poco de paciencia...

• Trucos variados:
Debes introducir estos códigos en la pantalla del nombre.

- 1.000.000 de puntos: BIGSCORE.
- 500.000$: MUCHCAH.
- Todas las armas: NAVARONE.
- Sin coordenadas: WUGGLES.
- Selección de nivel: ITSALLUP.
- Energía ilimitada: LIVELONG.
- Nivel de búsqueda al máximo: DESIRES
- Multiplicador X5: HIGHFIVE
- Cambiar las estaciones de los taxis: Cuando estés al volante pulsa ARRIBA.

JET MOTO 3

• Nuevo modo de juego:
Para acceder al Modo Stunt, debes recoger las diez monedas que están escondidas en los distintos recorridos del modo de juego "Circuit". No es fácil conseguirlas, pero merece la pena.

MADDEN 2000

Introduce cada uno de estos códigos (según el resultado que quieras obtener) en la opción destinada a códigos dentro de System Options.

• Super salto: SPRONG.
• Equipo industrial: INTHEFUTURE.
• Estadio de los hermanos Tiburón: COTTONCANDY.
• Estadio Tiburón: WEPUTITTHERE
• Equipo de los 70': LOVEBEADS
• Nueva cámara: VERTIGO
• Interceptar fácilmente: PICKEDOFF

MARVEL VS CAPCOM

• Ryu mutante:
Ryu puede transformarse en Ken y Akuma cuando tiene la barra de especiales con un nivel. Para conseguirlo, basta con que ejecutes este movimiento:
→, ↘, ↓, ↙, ← + **Puño fuerte** (Akuma) o **Puño Medio** (Ken).
Si quieres que Ryu vuelva a su forma habitual basta con que ejecutes el mismo movimiento, pero empleando al final **Puño débil**.

• Opciones Extra:
En el menú principal, presiona SELECT sobre la palabra OPTIONS, y después pulsa START.

• Mecha-Zangief:
Presiona SELECT sobre Zangief, y escógelo con cualquier otro botón. No sueltes SELECT hasta que empiece el combate.

READY 2 RUMBLE

• Clases Bronce, Plata, Oro y Campeonato:
Para acceder al luchador de la categoría Bronce (Kemo Claw) en el modo Arcade, entra Campeonato e introduce como nombre BRONZE. Retrocede hasta la pantalla del título y al entrar en el modo Arcade encontrarás a tu nuevo personaje.
Para conseguir el de la categoría Plata, pon como nombre SILVER (Bruce Blade) y si prefieres el oro introduce GOLD (Nat Daddy).
Si optas por Campeonato escribe CHAMP (Damien Black).

• Recuperarse de un buen golpe:
Para recuperarte lo más rápidamente posible después de un guantazo bien dado, lo mejor es que pulses a toda velocidad el pad de dirección hasta que consigas recuperar al máximo la energía.

SOUL REAVER

Todos los códigos que vienen a continuación se introducen con el juego pausado y manteniendo pulsado L1 o R1 mientras los ejecutas.

Army Men 3D



• Todas las armas y munición ilimitada:
Comienza una partida y pausa el juego el juego, después pulsa:
■, ●, R1, L1, R1 + R2.
Eso sí, tienes que ser muy rápido porque sólo tienes dos segundos para completar la secuencia. Sabrás que el truco ha funcionado si ves aparecer las palabras "Power Up" en la pantalla, aunque te avisamos que no es fácil y que tendrás que intentarlo varias veces.

• Invencibilidad:
En la misma pantalla, pulsa:
■, ●, L1, L1+L2.
Te avisamos de que es igual de difícil que antes. Al activarlo también podrás ver "Invencibility". Cuando tu personaje muera aparecerá otro sustituyéndole.

Cybertiger




• Todos los campos:
Para que tus torneos no se limiten a un solo campo sólo tienes que introducir estos códigos. Debéis ir a la pantalla de selección de campo y pulsar ●. Aparecerá una tabla donde podrás introducir passwords como éstos:
Campo Cyber Bandlands: HARESO
Campo Cyber Canyons: NAMOPI
Campo Cyber Sawgrass: SECARE
Campo Cyber Summerline: PORASO

Fighting Force 2

• Selección de nivel:
En la pantalla del título presiona la siguiente combinación:
L1 + L2 + R1 +▲ + ✖ + ←



Si lo haces correctamente aparecerás de manera automática en la pantalla de selección de nivel. Eso sí, además de elegir nivel, también te concederá invulnerabilidad.

• Todos los poderes:
↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓.
• Proyectiles de fuerza:
←, →, ●, ←, →, ←.
• Grabado de fuego:
↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →.
• Grabado de Fuerza:
↓, ←, ▲, ↓, ↑
• Grabado del sonido:
→, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓.
• Grabado de la piedra:
↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →.
• Grabado de la luz:
←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←
• Grabado del agua:
↓, ●, ↑, ↓, →.
• Para elevar la energía:
←, ●, ↑, ↑, ↓.
• Soul Reaver:
↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →.
• Magia al máximo:
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
• Fire Reaver:
▲, → ↓, ●, ↑.
• Soul Reaver de Kain:
✖, ●, →, ▲, ←, ←, →, ↑
• Soul Reaver del aire:
✖, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑
• Aumentar el nivel de energía:
→, ✖, ←, ▲, ↑, ↓.
• Atravesar barreas:
↓, ●, ●, ←, →, ←.
• Disparar con la espada:
→, ←, ●, ←, →, ←.

THE NEXT TETRIS

• Controlar el sonido:
Puedes controlar el volumen de la pantalla de presentación con los botones del pad. Si pulsas R1 + L1 podrás subirlo y con R1 + L2 lo bajarás. No es muy útil, pero tiene su gracia.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

• Pasar de nivel:
Tienes que situar a la Lara mirando exactamente al Norte. Para comprobarlo, entra en el menú de selección de objeto y observa la flecha de la brújula. Una buena manera de asegurarte de que Lara mira justo al Norte es buscar un bloque que mire en esa dirección o en la contraria, es decir, al Sur, y hacer que Lara se cuelgue de él. Cuando vuelva a subir estará directamente encarada al Norte. Si el bloque mirara al sur bastaría con que Lara diera una voltereta (con el botón ●) para mirar al Norte. Después de conseguir encararte en la dirección correcta, colócate en la opción CARGAR del menú de inventario y mientras mantienes pulsados al mismo tiempo los botones: **R1, R2, L1, L2** y ↑, aprieta ▲. Al salir del inventario saltarás automáticamente de nivel.
• Todas las armas:
Coloca a Lara mirando al Norte y entra en el menú del inventario.
Sitúate sobre el botiquín pequeño y mientras mantienes presionados los botones: **R1, R2, L1, L2** y ↑, aprieta ▲.
• Todos los objetos al límite:
Con Lara mirando al Norte nuevamente, entra en el menú del inventario y selecciona el botiquín grande. Mantén presionados los botones: **R1, R2, L1, L2** y ↓, y aprieta ▲. De este modo contarás con munición, bengalas y botiquines infinitos.

TOMORROW NEVER DIES

Todos estos trucos se introducen en la pantalla que aparece al pausar el juego. Si realizar el truco correctamente, volverás automáticamente al juego.
• Todas las armas:
Pulsa **SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, R1, R1.**
• 50 botiquines:
Pulsa **SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT.**
• Debug mode:
Presiona **SELECT, SELECT, ●, ●, L2, R2, L2.**
Para desactivarlo, pulsa: **SELECT, SELECT, ●, ●, R2, L2, R2.**
• Mínima energía:
Pulsa **SELECT, SELECT, ●, ●, ↓, ↓, ↑**
• Máxima energía:
SELECT, SELECT, ●, ●, ↑, ↑, ↓.
• Invencibilidad:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.
• Hud Toggle:
Con este truco no podrás cambiar de arma, ni seleccionar ningún objeto. Pulsa:
SELECT, SELECT, ●, ●, ←, →, SELECT
• A ciegas:
Cuando actives este código no podrás ver lo que hay a tu alrededor. Curioso. Pulsa:
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, SELECT, ●, ●,
• Mover la cámara:
Activando este truco podrás mover la cámara mientras Bond permanece quieto. Para desactivarlo y poder seguir jugando tendrás que presionar la misma combinación. Pulsa:
SELECT, SELECT, ●, ●, R2, R2.
• Misión cumplida:
Para pasar de nivel sin concluir la misión pulsa:
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●.

Hot Wheels




Para activar todos estos trucos deber ir a la pantalla del menú principal y presionar todas estas combinaciones muy rápidamente.
• Coches pequeños:
■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■.
• Grandes neumáticos:
■, ▲, ■, ▲, R1, R1, L2.
• Coches sin texturas:
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
• Efectos sonoros:
R2, R1, L2, R2, ■, ▲, L1, R1.
• Turbo: R2, L1, ■, ▲, R1, L2, L1, R2.
• Coche Tow Jam:
■, ▲, L1, R1, L2, R2, ■, ▲.

Medal of Honor



Esta larga lista de trucos te proporcionará montones de ventajas. Lo único que tienes que hacer es introducir estos passwords y esperar a que aparezcan luces verdes si han funcionado. Después de haber introducido el código, algunos de estos trucos deben activarse en la pantalla de Códigos Secretos.



- **Noah en modo Multijugador:** BEACHBALL
- **Bismark en modo Multijugador:** WOOFWOOF
- **Evil Col en modo Multijugador:** BIGFATMAN
- **Gunther en modo Multijugador:** GUNTHER
- **Otto en modo Multijugador:** HERRZOMBIE
- **Velociraptor en modo Multijugador:** SSPIELBERG
- **Wener en modo Multijugador:** ROCKETMAN
- **Shakespeare en modo Multijugador:** PAYBACK
- **Churchill en modo Multijugador:** FINESTHOUR
- **Wolfgang en modo Multijugador:** HCODUP
- **Todos hablan en inglés:** SPRECHEN
- **Armamento infinito:** BADCOPSHOW
- **Invencibilidad:** MOSTMEDALS
- **Primera medalla y un nuevo truco:** DENNISMODE
- **Disparo rápido:** ICOSIDODEC
- **Reflejo de disparo:** GOBLUE
- **Imagen de Adriaan Jones:** AJRULES
- **Imagen de Lynn Henson:** COOLCHICK
- **Modo Wire Frame:** TRACERON
- **Staff:** DWIGALLERY
- **Imágenes del equipo:** DWIMOHTEAM
- **Passwords de nivel:**
  Nivel 1 History: INVASION
  Nivel 2 History: BIGGRETA
  Nivel 3 History: DASBOOT
  Nivel 4 History: STUKA
  Nivel 5 History: KOMET
  Nivel 6 y 7 History: TWOSIXTWO
  Nivel 8 History: VICTORYDAY



TONY HAWK'S PRO SKATER

• Cheat Mode:
Con este truco, abrirás todos los escenarios, mejoras y accesorios de los corredores, así como los videos del juego. Para ponerlo en marcha comienza una partida en cualquier modo, pausa el juego, y mientras presionas **L1**, pulsa la siguiente secuencia:
●, →, ↑, ↓, ●, →, ↑, ■, ▲.
Regresa a la pantalla principal, ¡y ya está!

• Acceso a todos los niveles:
Empieza una partida en el modo Práctica y pausa el juego. Presiona L1 y, sin soltarlo, pulsa la siguiente combinación:
■, ↑, ←, ↑, ●, ▲.
Si todo va bien notarás en la pantalla una pequeña sacudida. Sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y escoge la opción "Selección de Nivel".

• Cabezones:
Con este truco les crecerá la cabeza a los personajes del juego de una manera escandalosa. Para activarlo, pausa el juego y pulsa esta secuencia mientras mantienes apretado el botón L1:
←, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.
Si funciona notarás el mismo efecto de antes.

• Puntos extra:
Una manera sencilla de conseguir más puntuación es pulsar ● mientras que estés en el aire. Eso sí, acuérdate de soltarlo antes de aterrizar o darás con tus huesos sobre el duro suelo.

• Los mejores movimientos:
Elevando al máximo la barra Special podrás realizar las mejores acrobacias y para conseguirlo, nada mejor que este truco.
Cuando comiences un circuito pausa y pulsa esta combinación mientras aprietas el botón L1:
✖, ▲, ●, ↓, ↑, →.
Si el menú tiembla es que el truco ha funcionado.

SPORTS CAR GT

• Dinero negro:
Lo peor cuando jugamos por primera vez con este CD es no tener dinero suficiente para comprar esa maravilla sobre ruedas que seguro te llevará volando hasta la línea de meta. Pues este truco te brinda la oportunidad de hacerlo, una especie de evasión de impuestos que te permitirá ganar una buena cantidad de dinero. Para ponerlo en marcha tienes que presionar esta secuencia en la pantalla "Press Start" y comprobarás como ahora eres millonario.
↑, ←, ←, →, ↓, →, **L1**, ■

• Todos los coches:
La verdad es que este juego pone varios coches a tu disposición desde el principio que no están mal, pero es bastante mejor multiplicar las opciones por dos y poder seleccionar lo mejor de lo mejor. En la misma pantalla de antes tienes que pulsar esta secuencia:
↑, →, ←, →, ↓, ↑, **L1**, **R2**.

• Todos los tramos:
Una vez que estás en la pantalla "Press Start" usa el siguiente truco:
↓, ↓, ←, →, ↑, ←, ●, **R2**. Esta vez se multiplicarán las opciones de escenarios y, consecuentemente, la diversión. Además, una buena forma de poner a prueba tus habilidades al volante es conduciendo en el circuito más peligroso.

STAR WARS: LA AMENAZA FANTASMA

• Muchas ventajas:
Gracias a este truco podrás, desde elegir nivel a hacerte invulnerable, aparte de otras muchas ventajas. Para ponerlo en marcha debes ir a la pantalla de menú principal, iluminar opciones y pulsar:
▲, ●, ←, **L1**, **R2**, ■, ●, ←.
Después, pulsa a la vez **L1** + **SELECT** + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.

Tarzán





• Selección de nivel:
Espera a que aparezca el menú principal y pulsa esta secuencia:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.
Justo debajo de la opción Cargar aparecerá la nueva opción de Trucos.

• Pantalla de trucos:
Para poder activarla tienes que haber puesto en marcha antes el truco de selección de nivel. Ya en esta pantalla debes pulsar esta secuencia de botones;
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.

SYPHON FILTER

• Más difícil todavía:
Con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles. Basta con presionar en la pantalla del título la siguiente secuencia:
●+■+L1+L2+R2+✖
Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida aparecerán las palabras "Estás Jugando en Nivel DIF".

• Todas las misiones:
Con este truco podrás avanzar de misión en misión. Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados:
●+■+L1+R1+L2+R2+✖

• Todas las armas con munición infinita:
Vuelve a pausar el juego y pon el cursor sobre el menú de armas y pulsa, manteniendo presionados:
SELECT+●+L1+L2+R2+✖

WCW MAYHEM

• Todos los personajes:
Ve a la pantalla de códigos PPV e introduce PLYHDNGYS. El truco se anuncia en la parte inferior de la pantalla.

• Puntos ilimitados:
Con este truco, que se introduce en la pantalla de códigos PPV, no tendrás limitación de puntos para crear a tu luchador. El passwords es: MKSPRCWS.

Escucharás un sonido de confirmación.
Si empiezas a jugar y pausas descubrirás que esta opción ha aparecido dentro del menú que sale al pausar el juego. Desde aquí podrás tener vidas infinitas, todas las letras, muchas frutas...

PASAR LA GARGANTA MADUBU EN TOMB RAIDER III

¡Hola amigos de PlayManía! Os escribo porque tengo un problema con *Tomb Raider III*. He quedado atascado en la pantalla Madubu Gorge, concretamente cuando llego a una especie de puente desde el que se ve una gran catarata. ¿Me podéis ayudar? Gracias

Maxi (Chiclana, Cádiz)

Nada más empezar la fase, ve hacia el fondo y elimina a los dos lagartos verdes (evita su aliento). Tras eso, dirígete a la izquierda y detente sobre la orilla del río. Desde allí verás una roca en mitad del río, sobre la que debes saltar descendiendo por los salientes de la orilla. Una vez en ella, salta al lado más lejano del río y avanza hacia la derecha hasta que llegues a un botón justo bajo el puente colgante. Púlsalo, regresa al punto en el que comenzaste, y tras recoger los ítems, tírate por el nuevo agujero al agua que verás abajo.

ENCONTRAR A MERLÍN EN CHRONICLES OF THE SWORD

Hola amigos de PlayManía. Necesito que me ayudéis a encontrar a Merlín en el juego *Chronicles of the sword*, ya que he recorrido todo el castillo y no lo encuentro. ¡Ayudame por favor!

Ismael (Madrid)

Las habitaciones de Merlín se encuentran en el piso superior de la torre, tras un pasadizo secreto. Para abrirlo debes introducir tu daga en el ojo de la escultura del caballo de mar. Eso sí, la habitación estará vacía, por lo que si quieres que aparezca Merlín tendrás que ponerte a curiosear sus cosas.

COMO CONSEGUIR UN CHOCOBO DORADO EN FFVII

¡Hola Playmanía! Me gustaría que me explicaseis como conseguir un Chocobo Dorado en *Final Fantasy VII*, porque creo que es la única manera de conseguir la materia "Caballeros de la Mesa Redonda". Eso, o que me digáis si hay otro medio más sencillo. Muchas gracias

Sergio (Castrillón, Asturias)

Efectivamente, la única manera de acceder a la materia Caballeros es mediante un Chocobo Dorado. Para criar uno de estos animales, antes debes criar un Chocobo de Montaña (Verde) o un Chocobo de Río (Azules). Para ello, debes tener un buen chocobo y alimentarlo con nueces Carob que puedes conseguir arrebatándoselas a los Vlakorados, que viven en los bosques cerca de Ciudad Hueso. Una vez tengas uno de estos Chocobos, deberás intentar conseguir un Chocobo Negro (Montaña y Río) dándole otra nuez Carob. Ya con un Chocobo Negro en el establo, deberás cruzarlo con un Chocobo Maravilloso (Área de Icicle) y alimentarlos con la nuez Zeio. Dicha nuez es la más rara de todas, ya que sólo se encuentra en una pequeña isla al nordeste de la Granja de Chocobos. Para conseguirla deberás robarsela durante el combate a los Goblins de sus bosques.

SORTEAR LA CABRA EN BROKEN SWORD

¡Hola amigos de PlayManía! Me gustaría que me dijeseis que he de hacer para pasar la cabra de *Broken Sword*. Nada más, muchas gracias.

Antonio (Fuengirola, Málaga)

Cuando escales el muro, intenta ir hacia la escalera del fondo por el lado derecho (a la izquierda de la cabra). En cuanto el animal te embista, haz clic rápidamente sobre la reja del arado a tu izquierda para atraparle.

ATRAVESAR LA GRAN SALA EN ALUNDRA

¡Qué tal Playmaníacos! Me he quedado atrancado en el último nivel de *Alundra*. He llegado a una habitación donde hay unos globos naranjas y rojos, pero de la que no puedo salir aunque tengo una llave. ¿Podéis ayudarme?

Fernando (Madrid)

Por lo que nos cuentas, te encuentras en una habitación con tres globos naranja y uno verde. Para seguir avanzando, debes poner de color verde a todos los globos. Para ello, camina a la derecha de la estantería y usa tu arco para disparar justo bajo los globos. Así, harás que los globos naranjas se vuelvan verdes y viceversa. Tras eso, colócate en lo alto del lanzallamas superior izquierdo y dispara al globo naranja. De esta manera pondrás de color verde a los cuatro globos, y podrás salir de la habitación.

COMO PASAR LA SALA DEL MOTOR EN ALUNDRA

¡Hola amigos de PlayManía! Tengo un problema con el juego *Alundra*, en la parte de la aventura que se llama Un Baile con Nirude. Cuando llego a la sala del motor, hay dos puertas con dos interruptores, uno a cada lado. Si pulso el de la izquierda se abre la puerta de la derecha, y si pulso el de la derecha el de la izquierda. Sin embargo, antes de que pueda meterme por cualquiera de ellas se cierran. ¿Qué puedo hacer?

Damián (Xeraco, Valencia)

Debes destruir el el motor, golpeándolo hasta que explote. Cuando lo hagas, los surtidores de agua de la habitación se secarán, y dejarán al descubierto un agujero por el que deberás introducirte.

CONSTREÑIR OBJETOS EN SOUL REAVER

Queridos amigos de PlayManía: Necesito que me solucionéis una duda. En *Soul Reaver*, cuando mato a Dumak adquiero el poder de constreñir objetos y monstruos, pero no sé utilizarlo. ¿Cómo se hace? Gracias

Armando (Albalote, Granada)

Para utilizar este poder, sólo debes girar rápidamente sobre el enemigo u objeto que quieras constreñir.

ATASCADO EN SHADOWMAN

¡Qué tal PlayManía! Tengo *Shadowman* y aunque tengo vuestra guía estoy atascado en el nivel que dice "Nuevos Govis con las Marcher Gads". En la zona de los lavaductos encontré los dos primeros Govis, pero no encuentro el pasadizo para entrar en el túnel que lleva al otro lago de ácido.

Jesús José (Trasona-Corvera, Asturias)

Los dos lagos son prácticamente idénticos. Para no perderte, desde el primer lago ve por el túnel que lleva a la cabina que abre la mampara del techo. No subas a la cabina y continúa por el túnel hasta llegar al segundo lago.

Gran Turismo 2 (1ª Parte)

Consejos útiles para llenar el garaje



Cargar *Gran Turismo 2*, ver la impresionante lista de coches que podemos comprar... y comprobar que sólo tenemos 10.000 miserables créditos, resulta verdaderamente frustrante. ¡Queremos más coches! Bueno, tranquilos, que para eso estamos aquí los de Playmanía. Este mes os hemos elaborado esta útil guía en la que os explicamos la manera más fácil de conseguir un buen garaje a base de localizar más de 75 modelos de coches que no se pueden comprar, y en la que os desvelamos algunos prácticos trucos para que ganéis créditos rápidamente. El mes próximo, más.

LA CLAVE DEL ÉXITO EN EL MODO GRAN TURISMO

Como sucediera en el primer *Gran Turismo*, un componente esencial para llegar a poseer todos (o casi todos) los vehículos del juego, es superar con éxito las licencias.

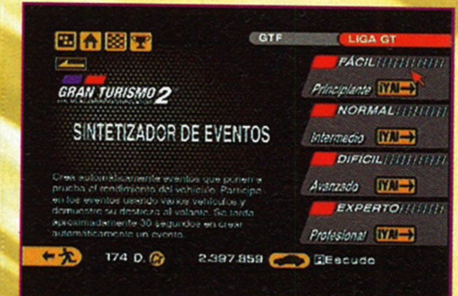
En *GT2* hay un total de 60 pruebas, es decir, seis carnés distintos, permitiéndonos cada uno de ellos acceder a diferentes tipos de carreras y competiciones.

Lo cierto es que superar estos exámenes resulta mucho más sencillo que en el anterior *Gran Turismo*, sobre todo los cinco primeros: A, B, C Internacional, B Internacional y A Internacional. Cuando tengáis estos cinco carnés, y sólo entonces, podréis examinaros del sexto, llamado Especial. Éste último os permitirá acceder a una nueva competición, llamada Sintetizador de Eventos, que aparecerá en el menú de la Liga Gran Turismo. Esta nueva competición creará aleatoriamente cuatro tipos de torneo, pudiendo obtener suculentas cantidades de dinero en cada uno de ellos.

Tal y como sucediera en el primer *Gran Turismo*, si somos capaces de superar las 10 pruebas de cada carné consiguiendo una copa de oro, seremos obsequiados con algunos modelos especiales, lo cual será de gran ayuda para empezar a conseguir unos cuantos créditos y algunos coches potentes.

Pero eso es otra historia que más adelante os explicaremos. Vamos a comenzar suponiendo que todavía no habéis conseguido ninguno de estos coches...





¿QUÉ COCHE ME COMPRO?

Los 10.000 créditos con los que empezamos el modo Gran Turismo dan para poco, no nos vamos a engañar, pero siempre hay escondida alguna oferta de segunda mano que nos puede sacar de los apuros iniciales. Obviamente, recurrir a modelos nuevos es una locura, principalmente porque su potencia es muy baja o su precio demasiado alto. Por eso, es mejor recurrir al mercado de segunda mano.

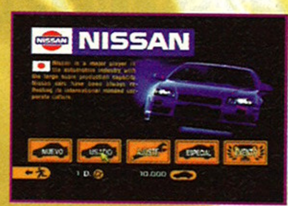
Dentro de este mercado, Nissan es una de las firmas que mejores ofertas tiene. Por 7.276 créditos os podréis hacer con un flamante Skyline GTS-t Type M (R32, J) del año 1991. Su potencia, sin modificar ninguno de sus componentes, es de 212 caballos, una de las más altas que podemos encontrar en el mercado de segunda mano... y ¡¡¡por menos de 10.000 créditos!!!

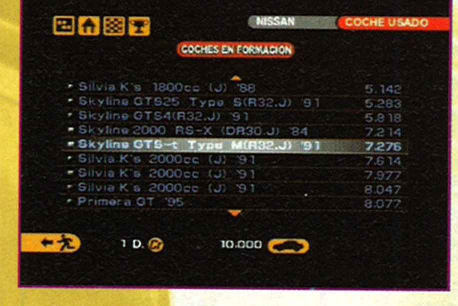
Con el dinero restante podéis comprar alguna pieza básica, como la Centralita Sport (ordenador) o bien ahorrarlo para comprar posteriormente otro modelo.

La elección, como siempre, es vuestra. De cualquier modo, con este modelo podremos acceder a distintas pruebas de la Liga Gran Turismo y a los primeros Eventos Especiales.















ENTRAMOS EN COMPETICIÓN

Tanto si tienes alguna de las licencias como si no, ya puedes acceder a dos Eventos Especiales: la Copa Sunday y la Copa Clubman.

Para participar en la primera copa no es necesario poseer ninguna licencia, ya que el acceso es libre. Consta de 3 carreras independientes, es decir, al finalizar la primera no pasamos a la siguiente de forma directa: podemos repetir la misma carrera o probar suerte con la última. Del mismo modo, no existe una limitación de potencia, es decir, podemos competir con cualquier modelo que aparezca en *Gran Turismo 2*. Al ganar una carrera en cualquiera de estos circuitos, junto al nombre de la pista aparecerá una copa, símbolo que señala nuestra victoria. Al completar este torneo, nuestras arcas habrán recibido, como mínimo 12.000 créditos.

La segunda Copa, llamada Clubman, también presenta tres carreras, las cuales tampoco están limitadas por potencia. La única diferencia respecto a la Copa Sunday es que para participar en la tercera carrera es necesario estar en posesión del Carné B, ya que sólo las dos primeras tienen libre acceso. Cuando ganemos estas tres carreras, 18.000 créditos pasarán a nuestras manos.

Si no habéis despilfarrado el dinero conseguido en estas dos copas, tendréis en vuestros bolsillos cerca de 30.000 créditos, cantidad con la que podréis comprar otro coche de segunda mano más potente, adquirir nuevas piezas o ahorrar para ese modelo que tanto os gusta.

Si optáis por adquirir un nuevo coche, el mercado de segunda mano de Mitsubishi os permitirá haceros con un excelente Lancer Evolution V GSR del año 98, que es, sin duda alguna, uno de los modelos que más piezas y mejoras acepta.

Lógicamente, para poder sacar lo mejor de este vehículo, es necesario disponer de más créditos con los que







comprar las piezas, por lo que es recomendable volver a participar en estas dos copas.

Si ya tenéis todas las licencias, podéis probar suerte en los campeonatos nacionales de la Liga Gran Turismo o en otros eventos especiales.

En ambos casos deberéis entrar en aquellas carreras en las que tengáis posibilidades de victoria teniendo en cuenta la potencia de vuestro vehículo; es decir, que resulta inútil intentar ganar una carrera con un coche de 200 caballos si el límite de la carrera está en 600 caballos. Obviamente, los coches controlados por la consola tendrán una potencia superior, y, aunque no alcancen el límite de los 600 caballos, os pegarán unas "lijadas" importantes.

Si optáis por comprar piezas para mejorar el rendimiento de vuestro coche y tenéis todas las licencias (o al menos las cuatro primeras), procurad que los ajustes no superen los 295 caballos de potencia. De este modo, dentro de las carreras de Resistencia podréis competir en el circuito Trial Mountain.

Esta carrera os obligará a dar 30 vueltas al circuito, teniendo que entrar al menos una vez en boxes. Nuestro consejo es que procuréis situaros en primera posición antes de la decimoséptima vuelta, momento en el que es recomendable entrar en boxes para cambiar los neumáticos. A partir de ese momento, podréis olvidaros del indicador del estado de los neumáticos, ya que aguantarán hasta el final de la carrera.

La duración de esta prueba puede superar los 50 minutos, así que si no tenéis paciencia, mejor dejadlo. Pero si os decidís a afrontar esta carrera y conseguís entrar los primeros en la meta, recibiréis como premio el potentísimo Denso Sard Supra, más unos jugosísimos 150.000 créditos de bonificación.

Con este modelo se nos abren las puertas a Eventos en los que sólo pueden competir los modelos más potentes, como el Campeonato GT 500, el Campeonato de las estrellas de Gran Turismo o la Copa de Nº1 con motores turbo ajustados.

EVENTOS ESPECIALES: LAS CARRERAS Y LOS PREMIOS

En esta guía, creada para conseguir coches rápidamente, vamos a empezar por centrarnos en los Eventos Especiales que son, sin duda alguna, las competiciones con las que más coches se pueden conseguir.

A continuación podéis encontrar un listado de los eventos y los circuitos que los componen, las licencias que requieren cada una de las carreras y la limitación de potencia. Y, por supuesto, esos atractivos vehículos y los créditos que obtendremos como premio al cruzar los primeros la línea de meta. Elige tu coche y... ¡a por él!

LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
		RETO TD (Tracción delantera)		
B	Tahiti Road	295hp	5.000 créditos	Mugen Accord SiR-T
A	Mid-Field	345hp	6.000 créditos	Tom's T111
IC	Trial Mountain	394hp	7.000 créditos	Mugen Prelude Type-S
		RETO TT (Tracción trasera)		
A	Clubman Stage R5	295hp	5.000 créditos	Sileighty
IC	Special Stage R5	443hp	6.000 créditos	Nismo 270R
IB	Mid-Field	493hp	7.000 créditos	Mazda RX-7 GT-C '99
		RETO DE TRACCIÓN CENTRAL		
IC	Grand Valley West Course	345hp	5.000 créditos	TRD2000GT
IB	High Speed Link	493hp	6.000 créditos	Tom's T020
IA	Red Rock Valley	591hp	15.000 créditos	R]GT40 Race Car
		RETO 4 X 4		
A	Seattle Short Course	345hp	5.000 créditos	Legacy Wagon GT-B '96
IC	Seattle City Course	394hp	6.000 créditos	Nismo 400R Preceiding Model
IB	Laguna Seca	690hp	15.000 créditos	Mine's R32.5 Skyline GT-R









LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
COPA DE "K" ULTRALIGEROS				
Libre	Roma Short Course	147hp	5.000 créditos	Mugen Beat
B	Seattle Short Course	98hp	6.000 créditos	Mazda Demio A-spec '97
A	Tahiti Road	98hp	7.000 créditos	Mugen CR-X II
COPA DE COCHES COMPACTOS				
B	Roma Cityt Course	246hp	4.000 créditos	Vitz F '99
B	Seattle Short Course	246hp	4.000 créditos	Clio 16V
B	Autumn Ring	295hp	4.000 créditos	Lupo 1.4
COPA DE COCHES DE LUJO DE 4 PUERTAS				
A	Roma City Course	394hp	5.000 créditos	Accord Type-R
IC	Special Stage R5	493hp	6.000 créditos	Chaser TRD Sports X30
IB	High Speed Link	591hp	10.000 créditos	GT-R 4Door Tuned by Nismo









LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
COPA DE COCHES POTENTES				
IA	Seattle Short Course	sin límite	7.000 créditos	PT Spyder
IA	Seattle City Course	sin límite	8.000 créditos	Cobra 427 '67
IA	Laguna Seca	sin límite	10.000 créditos	Phaeton
COPA MUNDIAL DE DEPORTIVOS DESCAPOTABLES				
A	Tahiti Road	246hp	7.000 créditos	MX-5 Miata A Spec
IB	Grindelwald	345hp	8.000 créditos	MR-S Show Version ´97
IA	Trial Mountain	591hp	15.000 créditos	[R]Concept Car LM Edition
COPA DE COCHES ANTIGUOS				
A	Tahiti Road	246hp	7.000 créditos	Mugen CR-X III
A	Roma City Course	295hp	7.000 créditos	Europa
IC	Grindelwald	394hp	8.000 créditos	XYR '99
COPA WAGON				
B	Roma Short Course	394hp	5.000 créditos	Impreza Wagon STi Ver.V '98
A	Super Speedway	394hp	6.000 créditos	Mugen Accord Wagon
IC	Special Stage R5	394hp	7.000 créditos	Stagea 260RS Tuned by Nismo

















LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
COPA DEPORTIVOS DE LOS AÑOS '80				
A	Trial Mountain	197hp	7.000 créditos	Mugen Ferio
IC	Special Stage R5	345hp	7.000 créditos	Mugen CR-X III
IB	Deep Forest	345hp	8.000 créditos	Mugen Civic Type-R
IB	Seattle Circuit	394hp	8.000 créditos	Mugen Integra Type-R
IB	Tahiti Road	394hp	10.000 créditos	[R]Skyline Silhouette
TROFEO DE VEHÍCULOS GRAND TOURING				
IC	Red Rock Valley	394hp	10.000 créditos	[R]Daisin Silvia GT '99
IB	Grand Valley	493hp	20.000 créditos	[R]Mugen NSX GT
IA	Mid-Field	591hp	30.000 créditos	[R]Unisia GT-R GT '99






LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
COPA DE DEPORTIVOS PUROS				
A	Laguna Seca	394hp	7.000 créditos	Angel T01
IC	Deep Forest	443hp	8.000 créditos	ZZIII
IB	Trial Mountain	591hp	10.000 créditos	Tuscan Speed 6
COPA DE Nº1 CON MOTORES ASPIRADOS				
IA	Autumn Ring	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Grindelwald	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Laguna Seca	sin límite	50.000 créditos	(*)
(*) El coche que recibamos al finalizar la carrera puede ser cualquiera de estos cuatro: Spoon Integral Type-R, Spoon Civic Type-R, MX-5 Miata B Spec (?), MX-5 Miata C Spec				
COPA DE Nº1 CON MOTORES TURBO AJUSTADOS				
IA	Special Stage R5	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Carrera de prueba	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Deep Forest	sin límite	50.000 créditos	(*)
(*) El coche que recibamos al finalizar la carrera puede ser cualquiera de estos tres: Mine's R33 Skyline GT-R, [R]R33 Drag GT-R, Nismo 400R				
CAMPEONATO DE LAS ESTRELLAS DE GRAN TURISMO				
IA	Super Speedway	sin límite	50.000 créditos	Mine's Lancer Evolution V
IA	Special Stage R5	sin límite	50.000 créditos	Mine's R34 Skyline GT-R
IA	Red Rock Valley	sin límite	50.000 créditos	Speed 12
IA	Roma City Course	sin límite	50.000 créditos	[R]ZZII
IA	Laguna Seca	sin límites	50.000 créditos	R390 GT1 Road Car '97










LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
CAMPEONATO DE COCHES TOURING				
IB	Apricot Hill	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Trial Mountain	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Laguna Seca	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Deep Forest	493hp	15.000 créditos	(*)
IB	Roma City Course	493hp	15.000 créditos	(*)
(*) El coche que recibamos como premio puede variar entre estos tres modelos: Tom's Supra, TRD3000GT, Camaro Z28 30th Anniversary.				
CAMPEONATO GT 300				
IB	Grand Valley East	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Laguna Seca	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Deep Forest	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Mid Field	591hp	15.000 créditos	(*)
IB	Apricot Hill	591hp	15.000 créditos	(*)
(*) En este Campeonato, debemos disputar las cinco carreras de forma seguida, sin posibilidad de salvar la partida al completar un circuito. En cada una de las pistas obtendremos una serie de puntos dependiendo de nuestra posición al finalizar la carrera. Si al completar los cinco circuitos quedamos en primera posición, obtendremos 100.000 créditos y uno de estos cuatro modelos: [R]Momo MR2 GT '99, [R]Weds Celica GT '99, [R]BP Trueno GT '99, [R]Zanavi Silvia GT '99. Para conseguir los tres vehículos restantes tendréis que repetir el Campeonato cuantas veces sea necesario, ya que los coches cambian aleatoriamente.				
CAMPEONATO GT 500				
IA	Laguna Seca	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Super Speedway	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Roma City Course	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Trial Mountain	sin límite	50.000 créditos	(*)
IA	Apricot Hill	sin límite	50.000 créditos	(*)
(*) Al igual que el Campeonato anterior, tenemos que disputar las 5 carreras de forma seguida. Si al completar los 5 circuitos quedamos en primera posición, obtendremos 200.000 créditos de bonificación y uno de estos cuatro modelos: [R]Arta GT-R GT '99, [R]Cerumo Supra GT '99, [R]Takata NSX GT '99, [R]STP Viper GT '99. Para conseguir el resto de los coches tendréis que volver a participar en el Campeonato.				

















EL DESARROLLO DE LA LIGA GRAN TURISMO

Si tu garaje alberga ya la inmensa mayoría de los coches que encierran los Eventos especiales, ha llegado el momento de enfrentarte a los Campeonatos de la Liga GT.

Esta competición presenta tres fases distintas, ordenadas por el territorio que abarcan. De este modo, la primera fase nos obliga a competir en los Campeonatos nacionales de seis países: Japón, Francia, Italia, Estados Unidos, Inglaterra y Alemania. En todas estas pruebas sólo conseguiremos unos cuantos créditos, nunca un vehículo nuevo.

Para acceder a la siguiente fase es imprescindible alzarse con la victoria en todos y cada uno de los circuitos de todos los campeonatos nacionales.

Una vez cumplido este requisito, podremos competir en los dos campeonatos regionales internacionales, en los que el nivel de los adversarios es superior. En cualquiera de los dos podremos conseguir 6 nuevos coches y unos cuantos créditos. Como sucediera en la anterior etapa, es necesario superar estas dos ligas para acceder a la Liga mundial.

En esta última fase tendremos que afrontar de forma consecutiva cinco carreras, obteniendo 25.000 créditos al finalizar en primera posición cada carrera y una jugosa cuantía al final de la Liga. Y, por supuesto, algunos de los coches más potentes de todo el juego.

En la siguiente página podéis encontrar todos los datos relativos a estas competiciones.





LICENCIA	CIRCUITO	LÍMITE DE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	COCHES
		LIGA EUROPEA		
IB	Apricot Hill	591hp	10.000 créditos	[R]Castrol Supra GT '96
IB	Grand Valley	591hp	10.000 créditos	[R]Zexel Skyline GT '97
IB	Roma City Course	591hp	10.000 créditos	[R]Kure R33 GT '97
		LIGA DEL PACÍFICO		
IB	Mid-Field	542hp	10.000 créditos	[R]Nissan 300ZX GTS '97
IB	Seattle City Course	542hp	10.000 créditos	[R]Mazda RX-7 LM Edition
IB	Laguna Seca	542hp	10.000 créditos	[R]Drag 180SX






		LIGA MUNDIAL DE GRAN TURISMO		
IA	Trial Mountain	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Laguna Seca	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Apricot Hill	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Roma City Course	sin límite	25.000 créditos	(*)
IA	Midfield Raceway	sin límite	25.000 créditos	(*)

(*) Como sucede en las competiciones más largas de los Eventos Especiales, las cinco carreras se disputan de forma consecutiva, sin poder salvar entre una y otra. Si al finalizar el quinto circuito quedamos primeros, obtendremos una bonificación de 150.000 créditos y uno de estos cuatro coches: [R]Castrol Mugen NSX GT '99, [R]R390 GT1 LM Race Car '99, [R]Calsonic GT-R GT '99, [R]GT-ONE '98. Para conseguir los restantes modelos, tendremos que volver a participar en la Liga Mundial.






EL COCHE DEFINITIVO

En casi todos los simuladores nos encontramos con un vehículo que cuenta con una velocidad y una aceleración punta muy superiores a las del resto de coches. En el caso de *Gran Turismo 2* estas dos características, esenciales para alzarse con la victoria, cobran forma en el impresionante Escudo Pikes Peak Version, del fabricante Suzuki.

Este increíble bólido es, además, sumamente manejable, sobre todo si tenemos en cuenta la velocidad máxima que puede llegar a alcanzar (unos 340 K/h), lo que permite apurar las curvas de manera excepcional. Por si esto fuera poco, este modelo puede participar en los eventos de tierra, destapándose como uno de los vehículos más capacitados para enfrentarse a cualquier tipo de competición.

Pero, como todo lo bueno, tiene algunos pequeños inconvenientes... El primero, y más obvio, es que sólo podremos conducirlo en los eventos de tierra y en las pruebas sin límite de potencia, ya que sus 981 caballos son capaces de dejar atrás a cualquier otro modelo que aparezca en el juego.

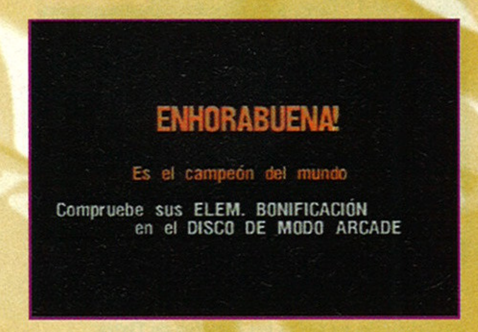
En segundo lugar, su elevado precio nos obligará a participar en numerosas carreras y a vender los coches que en ellas obtengamos. Y es que eso de reunir dos millones de créditos no es una tarea sencilla.

Pero, para que veáis que somos buenos, vamos a descubriros una forma rápida de conseguir esta cantidad. Si participáis en cualquiera de los circuitos de los Campeonatos Regionales Internacionales con el modelo Skyline R30 Silhouette Formula obtendréis un vehículo que, una vez vendido, os reportará 250.000 créditos del ala. Si repetís este proceso 8 veces... ahí tenéis los 2 kilitos. De nada.





UNA NUEVA OPCIÓN EN EL DISCO ARCADE





El disco Arcade Mode también encierra un par de curiosidades que, cómo no, también os vamos a desvelar.

La primera de ellas es que para acceder a todos los circuitos es necesario conseguir las 6 licencias en el disco GT Mode. De esta forma, y de manera progresiva, a medida que nos hagamos con las licencias B, A, Internacional C, Internacional B, Internacional A y Especial, se irán abriendo todos los tramos y circuitos, incluidos los de los eventos de tierra.

En segundo lugar, cuando completéis con éxito la Liga Mundial de Gran Turismo, y tras recibir la merecida recompensa, podréis observar un breve mensaje que anuncia una nueva opción en el disco Arcade Mode. Tras cambiar de disco, y esperar a que la consola termine de cargar los datos de la tarjeta de memoria, podréis entrar en la opción Bonificaciones. Justo al final del listado de circuitos encontraréis una opción, llamada "Siguiente", que nos da paso a una secuencia de video con los títulos de crédito del juego. Esta secuencia es, sin duda alguna, todo un homenaje al mundo de la competición profesional.

CÓMO MEJORAR CUALQUIER MODELO DE LA FORMA MÁS SENCILLA







Si os habéis fijado, casi todos los coches que obtenemos en los Eventos Especiales (dejando a un lado el manejable Clio 16V) son japoneses.

Por tanto, aquellos que quieran tener un coche europeo pueden tener ciertos problemas a la hora de adentrarse en la tienda de repuestos.

Por esta razón, hemos configurado una lista con las piezas que casi todos los coches pueden soportar y otras más específicas, con las que podréis acceder, por ejemplo, a los Eventos de Tierra.

- **Opción Motor:**

Las primeras mejoras que debéis realizar se encuentran dentro de la opción Motor. Por poco más de 8.000 créditos podéis haceros con el **Ordenador** y el **Rectificado de asiento de válvulas**.

- **Submenú Turbo:**

En segundo lugar os deberíais hacer con alguna de las fases del **kit Turbo** y con un **Intercooler deportivo**. El precio de estas piezas varía dependiendo de la fase del turbo y el modelo, pero rondará los 40.000 créditos.

- **Silenciador:**

La siguiente compra debería ser el **silenciador** y el **filtro de aire de competición**, que se venden de forma conjunta e inseparable. Su precio también oscila, pero no es normal que supere los 8.000 créditos.

Si el motor de vuestro coche no es de aspiración atmosférica (como el de los NSX), éstas son casi todas las mejoras de potencia que podéis efectuar.

Las siguientes compras pueden variar dependiendo de la potencia conseguida, pero no deberíais dejar de tener en cuenta algunos elementos de la **Transmisión**, como por ejemplo, el **Volante Motor** de competición (para conseguir una mejor aceleración) o el **Eje de transmisión de carbono**. Con estas dos piezas conseguiremos mejorar la estabilidad de nuestro modelo por una suma aproximada de 8.000 créditos.

Para terminar con las mejoras básicas, el **Kit de frenos sport** y el **Regulador de Frenada** os permitirán apurar vuestras deceleraciones sin perder el control del vehículo. Os podéis hacer con ambas piezas por unos 15.000 créditos.

Para terminar con las modificaciones, aquellos que quieran presumir de coche pueden adquirir, dentro del submenú Otros, las tres fases de la **Reducción de peso** y las **Modificaciones** de vehículos de competición por algo más de 100.000 créditos.



Si lo vuestro no es la mecánica, podéis optar por comprar un modelo preparado para la competición.



No todos los modelos tienen disponibles todas las piezas y repuestos.

Como hemos dicho, esto es un capricho... como las llantas de aleación que podéis comprar en la Venta de Ruedas (menú principal del juego).

No todos los coches aceptan estas piezas, pero si lo hacen, este es el orden de compra que deberíais seguir.

Como curiosidad final, os diremos que no todos los modelos pueden competir en los Eventos de Tierra, más conocidos como Rally. Para averiguar si podéis competir en estas pruebas, sólo tenéis que entrar en el submenú Neumáticos de la tienda de repuestos y comprar los Neumáticos de tierra. Si la pieza existe, os costará pagar 12.500 créditos, pero tendréis acceso ilimitado con ese vehículo a todos estos Eventos.



Dentro de la opción Neumáticos existe una opción para comprar neumáticos preparados para los Eventos de tierra. No todos los coches los tienen.



Estos neumáticos resultan caros, pero si equipáis a vuestro coche con ellos os aseguraréis la participación en todos los Eventos de Tierra.

¿MODELO ESPECIAL O COCHE MEJORADO?

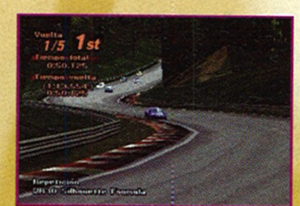
Dependiendo de muchos factores, hay ocasiones en las que comprar un modelo especial resulta mucho más caro que hacerse con un vehículo normal y adquirir todas las piezas necesarias para aprovechar su potencial. Por menos de la mitad de lo que cuesta un modelo preparado para la competición, es decir, los que tienen una [R] delante del nombre, podemos conseguir un coche con casi el mismo número de caballos, aunque nunca conseguiremos igualar su potencia.

Así por ejemplo en el caso del New Beetle, o nuevo "escarabajo" para los amigos, podemos obtener una potencia máxima de 370 caballos realizando todo tipo de ajustes con un coste total que no supera los 250.000 créditos, mientras que si compramos el modelo especial, previo pago de 500.000 créditos, obtendremos una potencia total de 424 caballos. Queda fuera de toda duda que dentro de todos estos ajustes también incluimos las tres reducciones de peso y las modificaciones de vehículos de competición, lo que nos da como resultado un coche de competición.

Por eso, si tenéis problemas de dinero, lo mejor es salvar la partida y hacer todo tipo de pruebas para comprobar si realmente os merece la pena comprar un modelo especial, o bien realizar todo tipo de ajustes con distintas piezas para conseguir una potencia óptima con un coste mínimo. ¿Que no compensa? Pues cargad la partida salvada.

CONSEJOS PRÁCTICOS









• Procurad **conseguir todas las licencias cuanto antes**. Sin ellas sólo podréis competir en un par de competiciones, las que menos dinero tienen como premio.

• A la hora de comprar piezas, dependiendo del dinero que tengáis, es recomendable **fijarse en el incremento de potencia**, ya que dos repuestos con el mismo aumento de caballos puede costar el doble uno que otro.

• Una vez comprados y montados los repuestos, es posible que vuestro vehículo **supere el límite de potencia** de una carrera. Como en el menú Local no existe una opción para configurar los vehículos, sólo podréis reducir vuestra potencia entrando en una carrera con un tope superior. Antes de comenzar, podréis entrar en el submenú Configuración, donde podréis ajustar las piezas a vuestro antojo. Después, sólo tenéis que abandonar la carrera y entrar en la que no podíais.

• Es muy recomendable **dar una vuelta de prueba** antes de comenzar una carrera, ya que todos los circuitos tienen algunos tramos complicados. Cuantas más veces los probéis, más sencillo os resultará quedar los primeros.

• Si queréis conseguir **dinero de forma rápida**, podéis repetir cualquier carrera de los Eventos Especiales cuantas veces queréis. Si quedáis primeros, obtendréis una serie de créditos, siendo posible además vender el coche que os den como premio. Para vender el modelo que hayáis obtenido como premio, tan sólo tenéis que entrar en el menú Local, entrar en el Garaje y seleccionar el coche que acabamos de conseguir. Junto a la opción cambiar se encuentra la de Vender, y justo debajo del coche, los créditos que obtendremos con la venta.

• Si os quedáis atrancados en los eventos especiales, podéis **probar suerte en la Liga GT**. Apenas conseguiréis coches como premio, pero si unos cuantos créditos.

Tomb Raider: The Last Revelation

El final de la aventura 2ª Parte

Tienes ante ti la mejor aventura de Lara y, probablemente, la más difícil y retorcida de todas. Si te parecieron complicados los puzzles que se te presentaron en los primeros niveles, prepárate porque los que te esperan en esta segunda parte son bastante peores, desde saltos imposibles hasta criaturas invulnerables. Con esta guía te libraremos de la carga que representan los problemas "de cabeza", pero en tu mano quedan los de habilidad y el acabar con todo bicho viviente. También puedes despreocuparte por la localización de todos los secretos porque aquí encontrarás el lugar exacto en el que se encuentran. Prepárate algo de comer y beber. Va a ser una tarea muyyyyy larga.

CATACUMBAS



Estas en una sala con restos de columnas y una habitación más pequeña a la derecha. Entra en ella y pulsa un interruptor con una cara dibujada que hay en la pared. Verás como se eleva una baldosa que de momento no habías visto. Tendrás que regresar a las Ruinas de la Costa por donde has venido.

Una vez en ese nivel ve hacia la roca atada a la cuerda que has visto antes. Baja por el hueco y recoge del fondo una **antorcha** que podrás encender en una hoguera cercana. Usa la antorcha para quemar la cuerda que sujeta la roca y apártate a la izquierda. La roca caerá y podrás pasar por un orificio en la pared.

Estás otra vez en las Catacumbas pero en una sala distinta. Arrastra la columna hasta que quede encima de la baldosa de distinto color y vuelve al nivel de las Ruinas de la Costa. Toma el camino de antes para llegar hasta las Catacumbas y entra en la pequeña sala de la derecha.

Ahora podrás arrastrar sin problemas la columna que hay a la derecha hasta la sala grande anterior. Debes colocarla sobre una baldosa con una cara pintada. Al hacerlo se abrirá una puerta y aparecerá un espíritu de hielo.

Corre por la puerta que has abierto huyendo del espíritu hasta la siguiente sala. Ten cuidado con no caer al agujero que hay en el medio y pasa por el pasillo que hay a la derecha. Llegarás a una estancia alargada que al fondo tiene un extraño objeto, parecido a un **receptáculo**. Quédate junto al él y el espíritu desaparecerá tras una pequeña explosión.

Regresa ahora a la sala del agujero en el medio y desciende con cuidado por el palo que hay en éste. Cuando llegues al fondo avanza un poco hasta que una puerta se cierre tras de ti.

Cuando acaben los temblores tira de la palanca que tienes a tu lado y las paredes y el techo desaparecerán mostrando lo que te rodea.

Estás en una plataforma muy alta y delante de ti tienes unas cuerdas. Ni se te ocurra saltar al suelo desde ahí por que te romperás la crisma. En lugar de eso usa las cuerdas para llegar hasta una salida en la pared de enfrente **(S45)**.

Justo delante de ti podrás ver un agujero. Avanza corriendo hacia él y no saltes. Mientras que caes pulsa X y Lara se agarrará a la pared para bajar lentamente. Continúa hacia la gran estancia de las cuerdas de antes, no subas por las escaleras porque llevan a otro nivel (al Templo de Poseidón).

A ambos lados verás, en las paredes, dos salidas. Ve primero por la de la derecha y avanza hasta que veas una caída. Antes de bajar por ahí dispara a las tres vasijas que hay cerca y conseguirás más **cartuchos**. Ahora sí, tírate por el agujero.

Caerás en una habitación llena de agua. Sal a la superficie mediante unos escalones y sube por la pasarela hasta estar junto a la pared de la derecha, la que tiene una plataforma adosada. Salta a esta última y verás enfrente una palanca. Ve hasta ella y actívala. Esto hará que aparezcan dos plataformas más delante de ti y que te permitirán llegar hasta otra más grande con una vasija. Hazla añicos con tus pistolas y recoge algunos **cartuchos** para la escopeta.

Aprovecha tu ventajosa situación para acabar con los esqueletos que hay en la plataforma central. Ahora mira hacia arriba y descubrirás unas asideras. Agárrate a ellas y cruza la habitación hasta la plataforma de enfrente. Tira de la palanca que allí hay y aparecerá un espíritu de hielo. Para librarte de él tírate al agua y bucea hasta una pequeña sala submarina en la pared contraria, donde encontrarás un **"receptáculo"**, que se tragará al espíritu. Vuelve a la plataforma en la que estabas antes de tirarte al agua y salta a la que está en la zona central, por la que andaban los esqueletos.

Desde ahí, y con la ayuda de las plataformas que todavía no has utilizado, deberás llegar hasta un hueco triangular en la pared de la derecha. Descuélgate y agárrate al filo de la pared. Gracias a una grieta que hay en la misma podrás avanzar lateralmente hasta que encuentres tierra firma bajo tus pies.

Continúa hasta llegar a una enorme sala con unos abismos que parecen no tener fondo (aunque sí que lo tienen). A tu lado hay una vasija que esconde algunos **cartuchos**. Hasta que llegues al final de la habitación tendrás que enfrentarte a algunos esqueletos. Acaba con ellos con rapidez porque aunque sus golpes no quitan mucha vida pueden hacer que te precipites al vacío. La mejor forma de librarse de ellos es utilizar la escopeta, ya que la fuerza del impacto los empujará fuera de la plataforma.

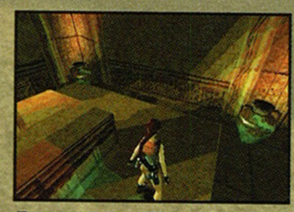
Desde donde estás salta a la cuerda de enfrente y de ahí a la pasarela que hay a la derecha. Salta a la plataforma central y recoge el primero de los cuatro **Tridentes** de la fase de encima del pedestal.

Desde la plataforma de enfrente podrás llegar a los dos rincones del fondo, los que están a los lados de una pared con ventanas. En el de la derecha hallarás una escalera que desciende hasta el fondo, donde podrás recoger más items. Ahora continua por la escalera que sube desde el rincón de la izquierda.

Arriba encontrarás una pequeña sala y el segundo **Tridente** custodiado por un esqueleto. Recógelo y sube por el palo del medio de la sala. Un poco más arriba rompe unas vasijas para coger más **munición** y continúa hasta la cima. Aún agarrado al tubo, ponte de espaldas al pasillo y desciende un poco, para que cuando saltes no te golpees con el techo. Déjate caer por el hueco de más adelante agarrándote a la pared, y avanza hasta que se abra una puerta verde.

Estás de nuevo en la sala con el agujero en el medio que visitaste al principio del nivel. Baja por el palo y elimina a los esqueletos del fondo. Avanza hasta el borde de la sala y mira a tu derecha. En la pared descubrirás una escalera a la que debes saltar para bajar sin percances.

Una vez abajo, corre esquivando a los esqueletos y métete por el agujero que hay



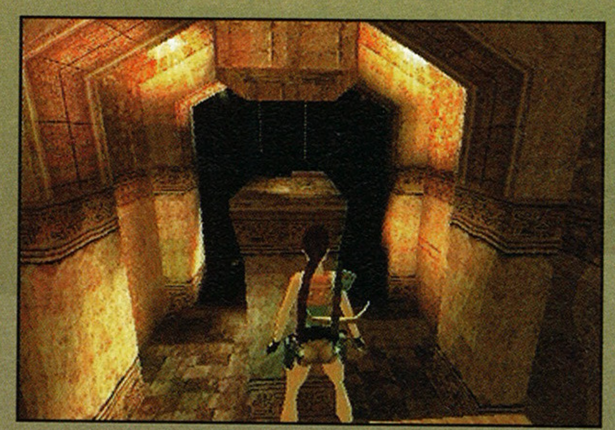
Esas vasijas, a diferencia del resto, no podrás romperlas.



Procura acabar con todos los esqueletos antes saltar ahí.



Tendrás que pasar por esta sala más de una vez en este nivel.



Ni se te ocurra saltar al suelo directamente si no quieres romperte la cabeza. Mira primero a tu derecha y verás una escalera en la pared.

en la pared de la derecha, por el que todavía no has entrado. Baja algunos escalones y gira la primera a la izquierda. Sigue corriendo recto y, a tu derecha, verás un poco más adelante unas vasijas. Destrózalas y camina por el pasillo que hay detrás.

Ahora sube por la escalera del fondo. Cuando llegues arriba estarás en el piso intermedio de esta enorme sala. Tendrás que llegar hasta el otro extremo saltando de pasarela en pasarela para subir por otra escalera. Por el camino podrás coger algunos items y acabar con más esqueletos.

La escalera que buscas está en el rincón de la izquierda, al final de la sala. Sube y date media vuelta. Entra en el hueco de la pared y recoge el tercer **Tridente**.

Sigue saltando y acabando con más esqueletos hasta que llegues a una cuerda. Utilízala para acceder a la plataforma siguiente, y date la vuelta. A tu derecha, en la torre, verás una entrada en la pared. Salta hasta ella y sube al piso superior. En la sala del fondo encontrarás el cuarto **Tridente** y el pasillo por el que abandonarás este enorme nivel. Pero no lo hagas todavía.

Dispara a todos los huesos que hay en el suelo y conseguirás que se abra una trampilla secreta **(S46)** en esa misma sala. Baja por ella y conseguirás algunos items además de un abrir otra puerta.



Al final del pasillo encontrarás una sala que esconde un secreto

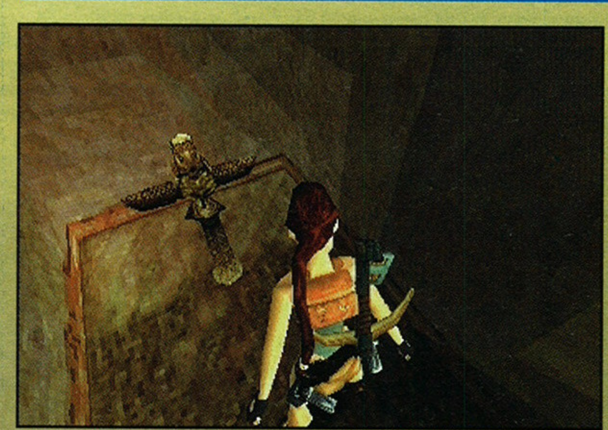
Dirígete ahora hasta la plataforma a la que llegaste mediante la cuerda y sigue hasta la pared. En el extremo izquierdo hay una puerta que al abrirla dejará a la vista numerosos items **(S47)**.

Retrocede un poco mentalmente y recuerda que al entrar en esta zona te dijimos que tomases la primera a la izquierda, tras meterte por el agujero de la pared de la sala de la cuerda. Pues bien, no hagas caso ahora y sigue todo recto hasta entrar en una sala con techo alto. Se cerrará la puerta y empezarás a subir para descubrir un nuevo secreto **(S48)**. Finalmente abandona el nivel por la sala del cuarto Tridente.



Busca la manera de llegar hasta la plataforma central. Una vez allí acaba con dos esqueletos si no quieres que luego te den la paliza.

TEMPLO DE POSEIDÓN



Estos artefactos sirven para encerrar a los distintos tipos de espíritus que te acosarán. Procura recordar su localización.

Te encuentras en las Ruinas de la Costa. Abre dos verjas con la palanca mientras avanzas para salir al exterior. Cuando lo consigas, ve a la misma edificación que te condujo al nivel de las Catacumbas.

Continúa por esa fase hasta que llegues a la enorme sala de la cuerda y la plataforma central. Desciende hasta el suelo y entra por la puerta que hay al fondo, a la izquierda del charco. Sube algunos escalones y aparecerás en el Templo de Poseidón.

Sigue hasta que veas a tu derecha un **"receptáculo"** (esos objetos con forma de ave que encierran a los espíritus) y de frente un agujero. Baja por la pared escalable de éste último y aterrizarás una especie de encrucijada de caminos con un foso en el centro. Para facilitar las cosas, nos referiremos a estos posibles caminos según la dirección que tomen.

Ve por el del Norte y llegarás a una sala con columnas y un patio debajo. Salta abajo coge de un hueco unas **flechas (S49)**. Ahora sube y sigue recto hasta otra sala con una cara de piedra en la pared. Pasa agachado por el pasadizo que hay en la zona central y sube un poco más adelante.



Hallarás varias estatuas como ésta en este corto nivel.

Coge unos **cartuchos** de dentro de unas vasijas. A tu derecha verás una sala con unos items al fondo. Camina con cuidado porque la sala está llena de fogones en el suelo que se encenderán cuando te acerques.

Cuando te hagas con los items date la vuelta rápidamente y acaba con los dos esqueletos que aparecerán por sorpresa. Sigue por el pasillo que llevaba a esa habitación y al fondo verás una estatua rodeada de agua. Salta hasta ella y pulsa X para que Lara coloque el primer Tridente.

Regresa a la sala del foso (observa el torrente de agua que ha aparecido por arte de magia) y ve hacia el Oeste y verás otra cara de piedra en la pared. A la izquierda de ésta hay un orificio en la pared bajo un fogón. Tendrás que pegarte a la pared y caminar lateralmente hasta estar lo más cerca del fogón sin que llegue a activarse. Si ajustas lo máximo posible podrás subir al agujero.



Anda con cuidado entre esos fogones o te carbonizarás.

Al fondo del pasillo al que llegarás hay otra estatua donde podrás colocar otro Tridente. Coge un **botiquín pequeño** del interior de un jarrón y regresa rápidamente, esquivando algunos esqueleto, a la sala del foso.

Pasa por el pasillo que hay al Sur y encontrarás una tercera cara de piedra junto a un palo. Sube por él hasta el piso de arriba. No dudes en acabar con los esqueletos y coloca el tercer Tridente en la estatua del fondo (coge más items de las vasijas del pasillo).

Regresa de nuevo a la sala del pozo y ve por el único camino que te queda, el del Este. Cerca de la cara de piedra hay una pared escalable que te llevará a la última estatua, donde deberás colocar la, también última, punta de Tridente. Acaba con los esqueletos si quieres y hazte con más items de dentro de los jarrones.

Regresa junto al pozo y aparecerá un espíritu maligno. Tírate por el agujero y bucea, sin parar, hasta salir a una sala con dos escaleras. Sube por cualquiera de ella y conseguirás que, además del espíritu, también te persigan dos esqueletos. Corre hasta una estancia con dos columnas y una pintura en el suelo.

A izquierda y derecha verás dos enormes jarrones. Rómpelos y descubrirás unos "receptáculos" atrapa espíritus. Úsalos como es debido y ve al fondo de la habitación. En el interior de un sarcófago encontrarás el **Guante Izquierdo**.

Da media vuelta y empuja el interruptor (tiene una cara pintada) que hay junto a uno de los dos receptáculos. Con esto habrás abierto una trampilla a tu espalda por la que salir.

LA BIBLIOTECA PERDIDA

Camina un poco hasta que llegues a un gran sala con una enorme puerta azul al fondo y varias más pequeñas a los lados. También existe una planta superior con más puertas. Consulta el siguiente esquema para no liarte con tanta puerta.

	A	
3		6
2		5
1		4

La **A** representa la puerta grande azul y los números, las distintas puertas pequeñas. No te preocupes si no puedes abrir todas las puertas, ya que algunas se abren desde dentro.

Primero entra por la **1** y rompe la vasija que hay en la pared. Coge el **botiquín pequeño** y vuelve a la sala principal ya que si continúas no encontrarás nada excepto dos especímenes de un nuevo tipo de enemigo. Se trata de caballeros dorados muy resistentes a tus impactos. El procedimiento a seguir para librarte de ellos es equiparte con las pistolas y no parar de disparar. Debes utilizar las pistolas porque para que un impacto sea efectivo debes darle en la gema azul que llevan en el pecho, una tarea bastante complicada. No merece la pena malgastar munición más potente ya que la mayoría de las veces no les acertarás en la gema.

Ahora entra en **2** para agarrarte a un palo de bambú. Deberás bajar hasta el fondo


No te preocupes por tanta puerta. Cada cosa a su tiempo.

(durante la bajada verás vasijas con items en su interior) pero intentando esquivar las cuchillas que hay entre las diferentes plantas. Camina un poco por el pasadizo hasta dar con un nuevo palo.

Tras subir por él llegarás a una estancia con dos ruedas dentadas a los lados y un caballero dorado. Acaba con él y recoge, de la columna de enfrente, la **Estrella de Oro** usando la palanca. Antes de proseguir, tírate con cuidado por el hueco que hay bajo la rueda dentada de la izquierda, abajo podrás coger **munición** para las UZI y para el revólver y un **botiquín pequeño (S50)**.

Sube y mira la columna de la izquierda, en uno de los lados tiene una escalera por la que podrás subir y llegar hasta otra sala. Mata a otros dos caballeros y camina hacia la izquierda para bajar por un agujero en el suelo. Salva la partida y más adelante aparecerá un caballero que se subirá en un caballo metálico.

Ármate de nuevo con las pistolas (y de paciencia) y corre hacia la izquierda a la siguiente sala. Dispara sin parar y esquiva


Dispárales a las gemas que hay en sus pechos y listo.

sus embestidas. Pasará bastante tiempo hasta que lo derribes del caballo pero tampoco es muy difícil.

Si ves que se te resiste puedes probar una táctica poco ortodoxa. En la habitación que hay a la izquierda, en la pared, hay una verja cerrada y junto a ella un bloque de piedra inclinado. Si te sitúas en el rincón que forman dicho bloque y la pared dorada, y haces de cebo, con suerte, el caballero se quedará "atascado" en la esquina sin poder salir. Con tu enemigo inmovilizado ya sólo resta buscar el ángulo apropiado para atinarle en la gema del pecho. Una vez muerto podrás coge la **Gema Caballista**.

Antes de salir de ahí fíjate en las bolas que penden de unas cadenas junto a la verja cerrada. Si disparas a las bolas con la ballesta (utilizando la mira telescópica) harás que se abra la verja **(S51)**. Coge la **munición** para la UZI y un **botiquín pequeño** y vuelve por el agujero a la sala anterior, en la que mataste a dos caballeros.

En una de las paredes podrás ver una verja cerrada y un hueco donde colocar la Gema Caballista. Cuando se abra la verja, pasa y tira de la cadena que hay en su interior. Ahora regresa a la sala de las dos




En esta bonita sala encontrarás unos de los muchos puzzles que esconde este nivel. Coloca cada figura en su sitio y podrás salir.

ruedas dentadas y continúa por el pasadizo de la izquierda. Avanza con cuidado esquivando las cadenas y al final verás otra rueda dentada junto a una trampilla. Ábrela pulsando X y tírate al agua. Bucea hasta que encuentres la compuerta que abriste cuando tiraste de la cadena y sube a la superficie. Recoge las dos **Estrellas de Oro** que hay en la pared y regresa a la sala principal, la de las puertas.

Entra por la número **6** y dispara a la vasija de la pared para hacerte con un **botiquín pequeño**. Continúa y llegarás a una bonita sala con unos círculos pintados en el suelo y los 3 huecos necesarios para colocar las Estrellas de Oro.

Cuando las hayas colocado todas, tendrás acceso a cinco figuras que representan distintos planetas del sistema solar. Cada una de las figuras tiene una franja de color que la distingue de los demás. Tendrás que colocarlas en los puntos oscuros que hay en los círculos del suelo.

Numeraremos los círculos del 1 al 5 de dentro a fuera para



aclararnos. Coloca la figura amarilla en el círculo más exterior, el 5. La naranja en el 4, la verde en el tres y la gris (que representa la Luna) en el 2. Finalmente coloca la figura con la franja azul, representante de la Tierra, en el círculo central, el 1. Sabrás si los vas colocando correctamente si aparece sobre las figuras unas bolas luminosas.

Tras tanto esfuerzo verás como un rayo eléctrico abre una puerta en el lado izquierdo de la sala. Continúa por el pasillo disparando a las vasijas para coger algunos items y verás una puerta a tu izquierda. Ábrela (descubrirás que es una de las que hay en la sala principal) y sigue por el pasillo.

Aparecerás en una enorme sala con 7 estatuas de serpientes, con un interruptor cada una. Al activar los interruptores se encenderán unas llamas en algunas estatuas, siendo tu objetivo que queden todas encendidas.

Fíjate en el suelo y descubrirás que las estatuas están unidas por unas líneas que dibujan una estrella de siete puntas. El método para encenderlas todas es sencillo. Ponte junto a una estatua y activa el interruptor. Ahora escoge una de las dos líneas que parten de ella y síguela hasta la siguiente estatua.

Tira del interruptor de ésta y sigue caminando por la segunda línea (no por la que has llegado hasta ella, sino la otra).

Si lo piensas bien te darás cuenta de que son los movimientos que harías con un lápiz si quisieses dibujar la estrella en un papel. Si en algún momento te equivocas, pisa la baldosa con la estrella dibujada que hay pegada a una de las paredes para reiniciar el mecanismo, aunque lo mejor es que vayas salvando según vas acertando.

Cuando queden todas encendidas, surgirán unos bloques de piedra en el centro de la sala junto con un espíritu de fuego. Corre esquivándole y sube por los bloques al agujero del techo. Un poco más adelante hallarás un poco de agua, más que suficiente para acabar con el espíritu (tan sólo tienes que tirarte a ella).

Más adelante encontrarás una habitación con algunos papiros esparcidos por el suelo. Sal por la puerta que hay a la izquierda y haz añicos el jarrón para coger unos **cargadores** para tu UZI.

Abre la puerta que hay más adelante y te encontrarás en la segunda planta de la sala principal. A continuación te mostramos un sencillo esquema para que te aclares con las puertas.

14
9 **13**
10 **12**
11

Tú acabas de salir por la puerta **10**, y debes entrar por la **11**. Guarda la partida y deslízate por la rampa.

Justo al final de ésta hay un agujero en el techo por el que puedes subir. Desde esa posición podrás saltar a un hueco que hay en la pared de la derecha **(S52)**. Coge los items que veas y baja hasta el lugar donde acababa la rampa.

Empezará una corta animación en una habitación con dos cabezas de león de piedra. En cuanto acabe corre hacia la izquierda y sube a un bloque para que la enorme bola que caerá no te aplaste. Junto a la rampa por la que ha caído la bola hay un interruptor en la pared.

Salta desde dicha rampa hasta él para activarlo. A tu izquierda habrán aparecido dos bloques de piedra. Súbete al más alto y salta a una cornisa que hay en la pared. Desde ella podrás llegar hasta un hueco en la pared, un poco más arriba.

Camina un poco más y aparecerás en la parte más alta de la habitación. Desde ahí podrás saltar (con carrerilla) hasta la frente de la cabeza de león que tienes delante.

Sube un poco más por la cabeza y tira de la cadena que hay en la melena. Ahora tienes que descolgarte por el hocico y dejarte caer, para pulsar rápidamente X otra vez y así agarrarte al labio inferior de la cabeza. Ahora sube agachado y entra por el hueco de la garganta.

Al fondo encontrarás un palo de bambú por el que tienes que subir. Aquí tendrás dos puertas por las que continuar, ve por la que está enfrente y coge, en la siguiente sala, el **Pilar de Faros**. Da media vuelta y entra esta vez por la otra puerta.

A tu izquierda hay una habitación con dos pedestales que deberás encender pisando las dos rejillas que hay a los lados. Coge la **antorcha** que hay en el suelo y enciéndela.

Sigue por el pasillo por el que ibas antes de entrar en esta habitación y al final verás, en el suelo, unas tablas de madera. Tira la antorcha a las tablas para que ardan y se derrumben.

Antes de bajar por el agujero recoge unos items del interior de las vasijas de esa sala. Salta a la sala inferior y recoge del suelo el **Pergamino Musical**, para salir luego por un agujero en la pared.

Abre la puerta azul y estarás de nuevo en la sala principal. Entra por la puerta **3** y dirígete al piso de arriba. Pasa por la **9** (en la vasija hay **cargadores** para la UZI) y llegarás a una habitación con una arpa.

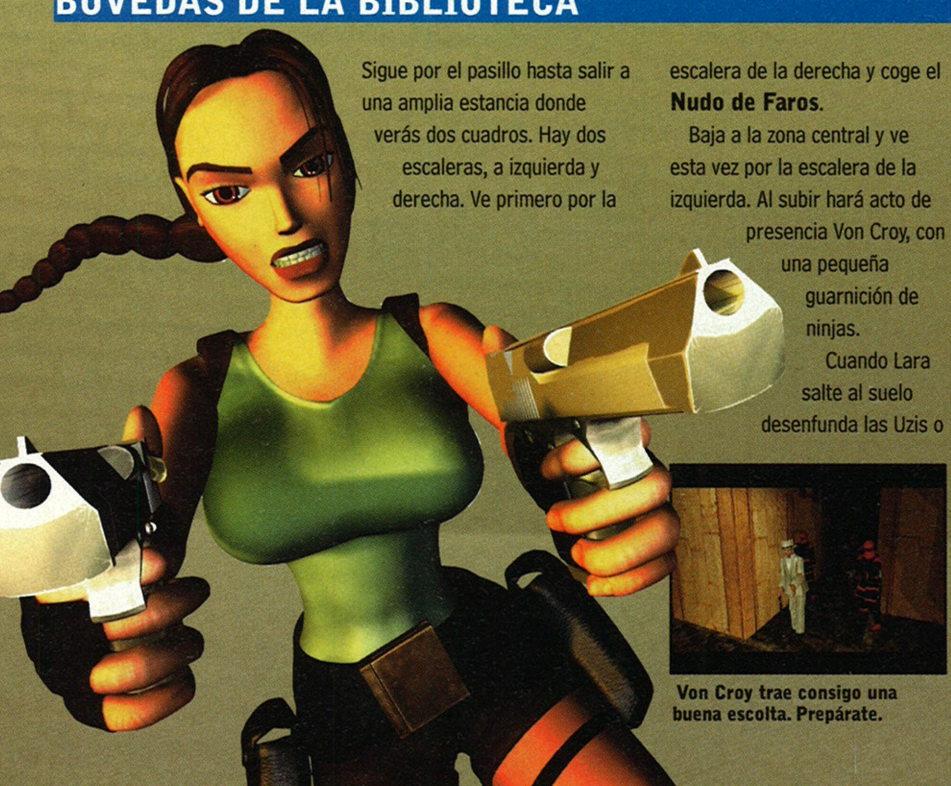
Usa el Pergamino Musical en el altar que hay al lado y se abrirá una puerta en esa habitación. Tras ella encontrarás una cadena, tira de ella y se abrirá la puerta grande azul de la sala principal. Salta al piso inferior y sal por ella.

Para abrir las trampillas tendrás que colocarte justo al lado del tirador. Desde otra posición, Lara no será capaz de abrirlas.



Usa la antorcha para carbonizar las tablas de madera del suelo.

BÓVEDAS DE LA BIBLIOTECA



Sigue por el pasillo hasta salir a una amplia estancia donde verás dos cuadros. Hay dos escaleras, a izquierda y derecha. Ve primero por la escalera de la derecha y coge el **Nudo de Faros**.

Baja a la zona central y ve esta vez por la escalera de la izquierda. Al subir hará acto de presencia Von Croy, con una pequeña guarnición de ninjas.

Cuando Lara salte al suelo desenfunda las Uzis o la escopeta y haz papilla a los ninjas.

Sube de nuevo al lugar donde apareció Von Croy y verás en el suelo unos arañazos junto a un farol. Tendrás que arrastrarlo a lo largo de los arañazos para conseguir que se abra una puerta secreta **(S53)**. Continúa por ella hasta salir del nivel y aparecer otra vez en Ruinas de la Costa.

Von Croy trae consigo una buena escolta. Prepárate.



Fíjate en los arañazos que hay en el suelo. Como habrás adivinado, deberás empujar el farol sobre ellos para abrir una puerta secreta.

FAROS, TEMPLO DE ISIS


Ese líquido violeta no es agua precisamente. Cuando saltes, no pares de correr hasta el otro extremo para evitar salir algo "tostado".

Sal del agua a la que has caído y coge un **botiquín pequeño** y unas **flechas**. Sube al escalón central y encontrarás las gafas rotas de Von Croy. Mira hacia arriba y verás un agujero en el techo por el que puedes subir agarrado a la pared.

Una vez arriba, sal al exterior. Tírate al agua que queda enfrente de ti y, a la derecha, en el fondo, verás una abertura. Pasa por ella y bucea un poco hasta llegar a una cueva submarina con una edificación enorme al final.

Bucea sin pararte porque por aquí ronda un tiburón martillo, de tamaño considerable, que te puede hacer bastante pupa.

En la fachada de esta edificación verás dos entradas que llevan a dos salas estancas, donde podrás colocar el Nudo de Faros y el Pilar de Faros en sus respectivos lugares. Con esto se abrirá una nueva salida en la parte inferior de la fachada por la que podrás entrar para empezar con el Templo de Isis.

Sube las escaleras que tienes delante, en la superficie, y acaba con el esqueleto que surgirá del suelo. Tírate por el agujero que hay al final y caerás al agua.

Delante de ti hay 3 puertas. Ve por la de la derecha (ábrela antes pulsando X) y sal a la superficie. En esta sala verás por primera vez a un nuevo tipo de enemigo volador, bastante fácil de eliminar. Usa la escopeta y con un par de disparos será suficiente. Pero mantente alejado de él, ya que puede envenenarte si te toca.

Observa la sala y verás tres escaleras y unos baúles en los rincones. Cada vez que veas uno de estos baúles deberás dispararles, ya que en su interior esconde jugosos items que pueden venirte muy bien.

Ahora ve por la escalera de la izquierda para llegar a una sala alargada con una estatua al fondo. A ambos lados de ésta hay dos bloques de piedra. Sube a los dos y recoge el **Escarabajo Negro** y el **Escarabajo Roto**. Al retirarlos de sus respectivos huecos, surgirá una maraña de escarabajos (vivitos y coleando) que te perseguirán por toda la estancia.

Corre a la parte central de la sala y sube a los dos bloques que hay a izquierda y derecha. Allí encontrarás dos interruptores que deberás pulsar. Hecho esto se abrirá una trampilla en el suelo. Al arrojarte, caerás sobre otro bloque. Salta al siguiente más cercano y, de éste, al que está a la derecha, con la superficie inclinada.

Mientras que resbalas por ese lado del bloque, debes pulsar salto para llegar al siguiente bloque, también inclinado, y repetir la misma acción. De esta forma podrás llegar hasta al fondo de la sala y recoger la **Llave**. Junto a esta última hay otro interruptor en la pared. Púlsalo y salta al suelo. Corre sin parar hasta el bloque al que caíste anteriormente desde la trampilla. Sube a la sala de la estatua y sal de ella por donde entraste.

Desde la sala de las tres escaleras ve por la del centro. Avanza disparando a todos los baúles que veas hasta una sala con una pirámide negra y tres agujeros.

Coloca el Escarabajo Negro en la pirámide y déjate caer por el agujero de la izquierda. Resbalarás hasta un charco de un líquido inflamable. No pierdas ni un segundo y corre para salir de ahí por el otro lado, antes de que unas llamas que resbalan por los costados lleguen al líquido.

Ya a salvo de una incineración, coge dos nuevos **Escarabajos Negros**, de los que, por supuesto, saldrán más bichitos. Al arrancar los escarabajos harás que la rampa por la que llegaste hasta aquí se convierta en una escalera. Salta hasta ella y sube hasta la sala de la pirámide.

Coloca los Escarabajos Negros que has obtenido y repite la operación en el agujero del centro, con la diferencia de que aquí sólo hallarás un **Escarabajo Negro** y además no se presentarán tus amigos los bichos. Colócalo en la pirámide y salta por el único agüero que te queda, el de la derecha. Recoge otro **Escarabajo Negro** y esquiva a los insectos para salir de ahí. Cuando hallas insertado este último escarabajo, todavía te faltará uno. Regresa a la sala de las tres escaleras y ve por la que todavía nos has subido.


Ten cuidado con los repugnantes escarabajos que saldrán de ahí.

Cambiarás de nivel y aparecerás en Los Palacios de Cleopatra. Ve de frente y entra por una puerta que hay después de unos escalones.

A tu izquierda verás una rampa que lleva al piso de arriba. Sube por ella y continua hasta dar con una puerta en la que podrás utilizar la palanca para abrirla. Camina por el oscuro pasadizo y verás otra puerta igual a la anterior. Tras ella hay un agujero en el suelo por el que tienes que arrojarte.

Cuando caigas al líquido inflamable corre hacia tu izquierda para salir por un escalón. Recoge el último **Escarabajo Negro** que hay junto a ti y salta al bloque que hay al otro lado del charco. Avanza con cuidado por ese bloque hasta estar al borde da la rampa. Salta desde ahí a los bloques de tu izquierda. Ahora sólo tienes que saltar hacia la salida y volver, por donde has venido, al Templo de Isis.

Regresa junto a la pirámide y coloca el último Escarabajo Negro. La pirámide se abrirá y podrás coger el Escarabajo Mecánico. Combínalo con la Llave y dirígete de nuevo a Los Palacios de Cleopatra.


Ese pequeño juguete es imprescindible para continuar.

LOS PALACIOS DE CLEOPATRA


Agáchate para que no te den las cuchillas. Se cerrarán sobre ti cuando pases por el marco.


En todos los sarcófagos hallarás items interesantes. No olvides examinar el interior de todos.

Corre de frente y entra por la puerta que hay tras subir unos escalones. Dispara en esta sala a todos los baúles que halles y obtendrás numerosos items.

Sigue (sin subir por la rampa de antes) hasta que veas un escarabajo pintado en una baldosa. Ponte encima de ella y usa el Escarabajo Mecánico aquí para que desactive las trampas de pinchos que hay justo delante. Recógelo y ahora verás dos puertas por las que seguir.

Continua por la de enfrente y mata al esqueleto que te espera. Toma el camino de la derecha y usa de nuevo el Escarabajo Mecánico en la baldosa pintada. Un poco más adelante verás una entrada a una sala, a la derecha.

Entra agachado (haznos caso) y recoge del sarcófago unos **cartuchos**. Esquiva al esqueleto que aparecerá y continúa por donde ibas.

Si caminas un poco, llegarás a una sala con dos columnas cuadradas y varias salidas. Mata primero al bicho volador que custodia la estancia y luego sigue por la de la izquierda.

Cuando veas un agujero en el suelo, tírate para hacerte con unas **flechas** del interior de un baúl. Sal de ahí y encontrarás una puerta doble cerrada. Junto a la puerta, en lo alto, verás un interruptor. Salta hasta él y pulsa X en el aire para que Lara lo active. La puerta se abrirá y justo a tu espalda habrán surgido unos bloques de piedra.

No pases por las puertas y sube a los bloques. Desde ellos podrás saltar a una grieta que hay en la pared, por la que podrás avanzar colgado hacia la derecha. Sube cuando encuentres un hueco y avanza (recoge del baúl unas **flechas**). A tu lado hay una entrada por la que tienes que pasar agachado de nuevo. Abre el sarcófago y coge la **Greba Derecha**.

Regresa junto al bloque de piedra y retrocede un poco, hasta la sala de las dos columnas cuadradas. Prosigue por la entrada de la derecha del todo (la que no tiene escalones) y avanza. A la derecha, junto a unos escalones circulares hallarás unos **cartuchos** (y también un hueco en la pared al que volverás luego).

A la izquierda hay otra baldosa en la que podrás usar el Escarabajo Mecánico. Sigue hasta el fondo del pasillo y encontrarás dentro de un sarcófago varios items **(S54)**.

Ahora tienes que volver junto al bloque de piedra de antes y pasar por la puerta que abriste con el interruptor.

Camina de frente y entra por una puerta en el lado derecho, teniendo cuidado, eso sí, con las cuchillas. Abre el sarcófago y coge de su interior el **Guante Derecho**. Regresa junto al bloque y busca en las inmediaciones una puerta con una cara (seguramente ya la habías visto antes, pero cerrada). La encontrarás abierta y podrás hacerte con el **Nudo de Faros** del interior de otro sarcófago. Antes de salir, coge los items que tienen en su interior los baúles.

Dirige ahora tus pasos hacia la zona donde cogiste unos **cartuchos** y donde viste un hueco en la pared. Coloca en dicho hueco el Nudo de Faros y una puerta se abrirá a tu lado. Tras esa puerta hallarás una grandiosa sala.

En el medio de ésta, hay una baldosa con un **botiquín pequeño**. Sube a ella para cogerlo y comenzará una espectacular secuencia en la que se ve como se forma una réplica de Lara enfrente de ti.

Esta estatua es totalmente inofensiva por lo que no deberás usar tus armas contra ella, aunque Lara se empeñe en encañonarla. Es más, si tú o un enemigo hiere a la estatua, los daños que reciba se reflejarán en tu barra de vida, por lo que debes protegerla de cualquier tipo de ataque.

Al fondo y a la izquierda hay un bloque al que tienes que subir. Engánchate a las asideras de encima y avanza hasta el bloque de enfrente. Sube a la pasarela superior y, desde esa, salta a la del otro lado.

A tu derecha verás un hueco en la pared. Sube por él, elimina al esqueleto y avanza hasta el filo. Desenfunda tu escopeta y aniquila a los extraños pájaros que empezarán a atacar a la Lara metálica. Ahora salta a la plataforma colgante y mira a izquierda y derecha.

En dos columnas, en lo alto, descubrirás dos interruptores que, al accionarlos, abrirán dos puertas en las paredes. Para poder llegar hasta los interruptores salta hasta ellos y pulsa X en el aire para que Lara se enganche. Cuando hallas abierto las dos puertas podrás recoger el **Asa Decorada** y la **Efigie de Hathor** para obtener el **Guardián del Portal** combinándolos.

Ve hacia la puerta que queda entre las otras dos que has abierto. A su izquierda verás un palo donde podrás usar el Guardián del Portal. Acaba con el esqueleto que aparecerá y dispara al baúl para coger **munición** para la UZI (la necesitarás).

Avanza un poco y comenzará una escena en la que aparecerán dos criaturas, dos especie de guardianes egipcios. Céntrate en uno de ellos y dispara con algo potente (las Uzis son una buena elección). Cuando acabes con los dos podrás coger de las habitaciones que custodiaban la **Greba Izquierda** y la **Coraza**. Ahora debes abandonar el nivel por uno de los dos agujeros que se han abierto en el suelo.

No te preocupes si no puedes abrir esa puerta usando la palanca, como has estado haciendo hasta ahora. Se abrirá por sí misma.



Algunos sarcófagos están custodiados por esqueletos.



Ahí tienes una bonita réplica de Lara en colores dorados.

LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Nada más empezar, baja de la moto y acribilla al tipo que hay en un peldaño a tu izquierda. De su cuerpo podrás coger el **Revólver**. Monta en tu moto y avanza atropellando a todo bicho viviente hasta que veas una rampa en el lado derecho y unas vallas enfrente de ésta.

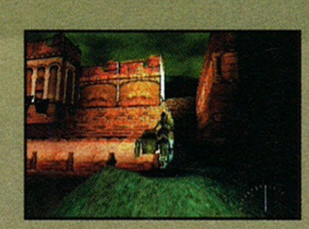
Justo en un callejón a la derecha de la rampa, verás una pequeña duna de arena. Úsala como rampa para aterrizar encima de las vallas con tu moto y el suelo se derrumbará, cayendo a un túnel.

Baja de la moto, coge un **botiquín pequeño** del suelo y sube por el hueco de una pared (el que tiene un color rojizo). Baja por el agujero y caerás al agua. Sal a la superficie y entra en una estancia con arcos. Elimina a los murciélagos que veas y coge unas **bengalas** y unos **cartuchos**. A la derecha encontrarás una rampa por la que tienes que deslizarte.

Ve hacia la derecha y coge, junto al cadáver del soldado, una **mira telescópica** (aunque si ya la has recogido anteriormente no aparecerá en el inventario).

Camina hasta llegar a unas escaleras de color rosa. Sube el primer tramo de escalones y date media vuelta. Usando la visión láser de la ballesta y equipada con munición explosiva, dispara al interior de la verja que hay junto a los escalones.

La explosión liberará a un espíritu de hielo que te perseguirá. Sigue subiendo las escaleras y déjate caer a un pozo con agua que hay más adelante. El espíritu congelará la superficie del agua, tú sigue





hasta que puedas salir a la superficie. Regresa al pozo por el que te sumergiste y ahora podrás alcanzar una palanca al otro lado, que antes era inaccesible. Tira de ella y se abrirá una puerta un poco más atrás. Ve hasta ella y llegarás a otra sala.

Al fondo de esta estancia podrás coger un **botiquín pequeño**. Ahora ve a la derecha y usa la palanca en una puerta negra. Al abrirla podrás coger algunos items **(S55)**. Sigue por el pasillo que hay a la izquierda de la puerta y saldrás a una cornisa, en el principio del nivel.

Agárrate al afilo y avanza enganchado hacia la derecha. Sube al hueco que hay al final y date media vuelta. Junto al gran portón verás un interruptor que deberás activar saltando hasta él. Esto hará que el portón se abra.

Regresa a por tu moto y monta en ella. Sigue avanzando hasta que "notes" como dos ametralladoras te empiezan a acribillar. Gira a la derecha y cúbrete. Baja de la moto y corre hasta la puerta de un edificio que está casi debajo de una de las ametralladoras. Ábrela y dentro encontrarás un cadáver sobre una rejilla y junto a un orificio por el que no puedes entrar. Aparta el cuerpo de encima de la rejilla y regresa a por tu moto.

Ahora debes retroceder hasta la duna que te sirvió de rampa antes. Cerca de ella, en el callejón, verás un orificio en la pared por el que puedes subir. Sigue hasta que des con un **botiquín pequeño** y una palanca. Tira de ella y se abrirá una rejilla encima de ti (que no es otra que la rejilla de la que antes retiraste el el cadáver). Sube por la nueva salida y ahora podrás pasar por el orificio de la pared. Al fondo verás otra palanca, no dudes en tirar de ella y vuelve rápidamente junto a la moto.

Retrocede hasta el lugar donde empezaste el nivel y pasa por el portón que abriste antes. Baja, con moto y todo, por el hoyo y entra en el edificio. Estarás junto a unas escaleras por las que puedes subir y bajar. Si primero bajas podrás coger un **botiquín pequeño**. Después sube por las escaleras hasta arriba del todo, montado en la moto, claro.

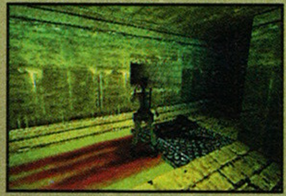
Allí verás una rampa gracias a la que podrás llegar a un agujero en la pared de enfrente, siempre y cuando cojas la suficiente velocidad. Aterrizarás cerca de una rampa de madera, baja de la moto y tira de la palanca que hay a su derecha. Luego vuelve a la moto y continúa hasta salir de nuevo a las escaleras.

Baja de la moto y sube por el bloque que has elevado al accionar la palanca anterior. Saldrás a un tejado, pero tendrás que saltar al de enfrente para pasar por la puerta que abriste con una de las palancas.

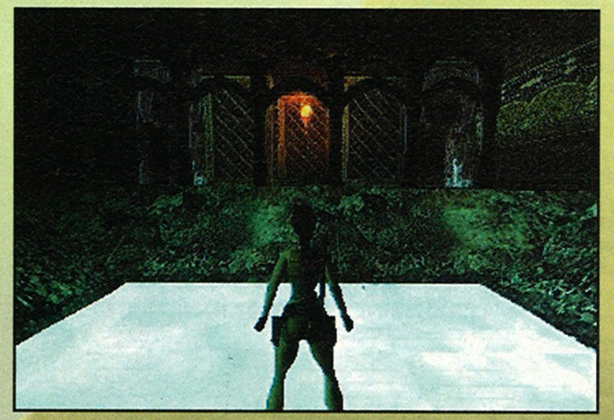
Avanza un poco más hasta que veas en otro tejado a los dos ametralladoras que te habían acribillado antes. Equípate con el revólver con la mira telescópica y dispara a un bidón rojo que hay tras las ametralladoras. La explosión las dejará inutilizadas y podrás saltar a ese tejado sin peligro.

Acciona la palanca que encontrarás y se abrirá un portón abajo, a la derecha. Antes de bajar hasta la calle (con mucho cuidado) coge el **botiquín pequeño**. Una vez abajo, entra en el portal del edificio de la izquierda y podrás coger un **lanzagrandas**. Ahora regresa a por tu moto y sal por el último portón que has abierto.


No dudes en pasar por encima de los soldados con tu moto.


Retira el cadáver del soldado para abrir la trampilla.


Esta vez el espíritu de hielo te servirá para algo bueno.


Con la superficie del pozo hecha hielo, podrás llegar a la palanca a la que antes te era imposible acceder. Tan sólo necesitarás un salto más.

LAS CÁMARAS DE TULUN


Si usas la moto para eliminar a los enemigos, te evitarás muchos problemas y además ahorrarás munición. Dos pájaros de un tiro.

Sigue con la moto hasta que llegues a un cruce y desmonta. Entra por la puerta que tienes enfrente y que te llevará al interior de una especie de templo. Junto a la puerta, a la izquierda, hay un bloque por el que debes subir para saltar a una pasarela que hay delante. Camina hasta el borde de la misma y mira a la izquierda. Verás una cornisa en la pared a la que te puedes enganchar saltando.


Pasa por esa puerta para encontrar un secreto más.

Avanza lateralmente hacia la derecha y sube cuando puedas. A tu lado hay un pilar de color oscuro al que te puedes agarrar. Dobla la esquina y déjate caer a la cornisa del otro lado. Sigue por un pasillo a la izquierda y sube por el final. Estarás en el tejado del templo, cerca de una palanca, pero no la acciones todavía.

En vez de eso, ve a la derecha y salta a la cuerda que cuelga en el medio del patio. Justo de frente, un poquito a la derecha, hay una terraza a la que podrás llegar balanceándote y donde podrás coger varios items muy jugosos **(S57)**. Baja hasta el suelo y examina los rincones del patio para llenar aún más tu mochila. Ahora regresa a por tu moto. Dobla la esquina a la izquierda y salta por encima del abismo. Atropella a todo lo que se cruce en tu camino y sigue hasta que des con un túnel a tu derecha. No sigas por él y baja de la moto.

Sube el escalón que hay a la izquierda del túnel y salta para engancharte a la cornisa que hay encima de ti. Sube y entra por la puerta. Sube por la rampa hasta un orificio al fondo. Pasa agachado y llegarás a más items **(S58)**. Vuelve a la moto y da media vuelta hasta llegar a la puerta por donde entraste al templo anteriormente. Baja de la moto y entra.

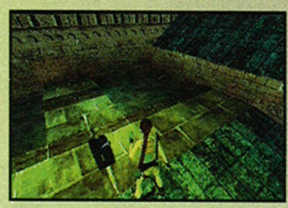
Atraviesa, todo recto, el patio para salir por otra puerta. Estarás justo al lado del túnel de antes. Ve hacia la izquierda y cuando dobles la esquina te darás de bruces contra un minotauro. Este tipo es indestructible así que ni te molestes. Da media vuelta y corre para entrar al templo por donde saliste mientras que él te persigue.

Tendrás que iniciar la escalada que lleva hasta la palanca que anteriormente no accionaste. Ahora sí debes hacerlo y dejarás encerrado al

minotauro en el patio, debajo de ti, aunque por un corto espacio de tiempo.

Rápidamente engánchate a la cuerda de antes y salta hasta una terraza que hay a la derecha (no la de antes, sino al lado). Mata al hombre que allí aguarda y baja por el agujero de delante.

Aterrizarás junto a tu moto. Monta y ve a toda pastilla hasta el lugar donde "conociste" al minotauro (aunque al final tendrás que dejar la moto). En esa zona verás una rueda que, al tirar de ella, abrirá momentáneamente una puerta a la derecha. Entra por ella y sube por la pared que hay al fondo hasta la cima.



Usa la palanca sólo cuando te enfrentes al minotauro.



Desde la cuerda podrás llegar a dos terrazas distintas.

LA PUERTA DE LA CIUDADELA

Camina un poco y te encontrarás con un sargento herido. Cuando acabe la conversación coge las **balas** para el revólver que hay al lado y continúa hasta dar con la bestia de la que ha hablado el sargento.

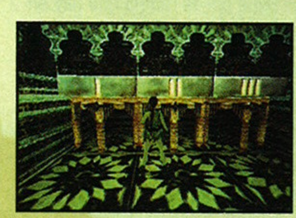
En un pasillo que hay antes de la bestia hallarás unas **granadas**. Ahora pasa corriendo por delante de la bestia esquivando sus llamaradas y sigue hasta una zona azulada. A tu derecha hay una plataforma por la que debes seguir.

Continúa hasta que des con dos cocodrilos. Elimínalos y entra por el hueco por el que salieron para coger más items.

Ahora sal y sube por un hueco que hay en la pared de la izquierda. Déjate caer a un patio con dos bloques de piedra en el medio y 3 interruptores en la pared. Activa el del medio y sube por una plataforma que hay sobre una de las antorchas.

Ahí arriba hallarás otro interruptor, púlsalo y baja para accionar ahora el de la izquierda y el de la derecha (de los 3 de la pared).

Este es uno de los pocos supervivientes de la ciudad. El resto de los soldados han caído bajo las garras de una enorme bestia.



Acciona los tres tiradores de la pared para salir de esa zona.

Los bloques se habrán movido dejando al descubierto dos agujeros. Baja por el que está más alejado de los interruptores y hallarás un mecanismo en el que utilizar tu palanca. Hazlo y sal de ahí.

Baja ahora por el otro agujero y pulsa el interruptor que encontrarás. Con esto abrirás una puerta arriba. Sube y pasa por la puerta en cuestión. Asciende por la rampa hasta que estés enfrente de una cuerda. Salta hasta ella y date media vuelta.



Procura no ponerte al alcance de sus terribles mandíbulas.



Sube a la plataforma que hay sobre la antorcha, a la derecha.

Si consigues saltar hasta la campana que hay a la derecha de por donde has saltado, podrás bajar hasta un estrecho orificio un poco más abajo. Allí encontrarás un **botiquín pequeño** y **flechas (S59)**. Baja y vuelve a la cuerda.

Balancéate para llegar a una plataforma que hay en la pared del Sur. Desde ahí salta a una de color amarillo que hay a la derecha. Sube a una plataforma de la lado y salta a los barras grises de la otra pared.

Dobla la esquina y baja a otra plataforma. Salta a la de enfrente y, de ahí, a una que hay a la derecha. Coge el **botiquín pequeño** que hay a tu lado y salta al toldo largo que hay enfrente. Por último, salta hacia el hueco que emite una resplandor anaranjado.



Las langostas te atacarán de vez en cuando a lo largo del nivel.

Cuando llegues al final del pasillo, salta con cuidado hacia la derecha, donde está el vehículo ardiendo. Examina con cuidado el motor y obtendrás un **Bidón de Óxido Nitroso**. Ahora tendrás que saltar, con carrerilla hacia la tierra de enfrente, al otro lado del foso, donde hay un taxi.

A la izquierda del taxi hay un callejón. Corre sin parar, pasando por delante de la bestia, hasta llegar nuevamente hasta el sargento herido. Vuelve a las Cámaras de Tulun por el mismo camino por el que llegaste hasta aquí y baja la pared escalable.

Ve a la derecha y sube por un hueco en la pared para salir al exterior. Regresa a por la moto y avanza por el túnel que hay junto a ella.

TRINCHERAS

Avanza un poco con la moto hasta una plazuela. Desmonta y ve hacia la derecha, a una puerta tras una palmera. Gira luego a la izquierda y corre hasta que veas una ametralladora. Resguárdate un poco más adelante, en un callejón a la izquierda. Coge **balas** para las Uzis y sigue por la puerta de tu espalda. Aquí te espera otra ametralladora.

Agáchate y cúbrete tras unas cajas que hay a la derecha. Desde la primera caja, asómate para que la ametralladora te detecte y avanza agachado hasta el otro extremo de sala. Allí encontrarás un hueco entre las cajas desde el que podrás disparar a la ametralladora (pégate totalmente a la pared de la derecha antes de asomarte).

Usa el revólver con la mira telescópica y dispara al bidón pequeño que tiene la ametralladora en la "espalda" para inutilizarla. Ahora sube a las cajas que quedan enfrente de la ametralladora y coge, de encima de las luces, unas **granadas**.

Salta al hueco que hay sobre la ametralladora y continúa hasta un pasillo con niebla y un orificio estrecho en la pared de la izquierda. Pasa por él evitando los chorros de vapor y sal por el otro extremo.

Acaba con un tipo que te dispara y destroza la caja para coger unos items. Ahora pasa por el pasillo de la sala y sube a un bloque a la izquierda. Desde ahí, dispara a la ametralladora que queda al otro lado y vuelve al orificio de los tubos de vapor. Continúa por la izquierda hasta dar con un camino y un hueco.



Sin la moto te será imposible avanzar por las distintas calles.



No te acerques mucho a las ametralladoras automáticas.


Utiliza los huecos estrechos para cubrirte de los disparos.


Espera a que deje de salir vapor antes de pasar por ahí.

Pasa por el hueco, coge la **Llave del Código del Arma** y sigue por el camino. Darás con un bloque al que tienes que agarrarte. Avanza colgado del filo hacia la derecha hasta que puedas bajar. Junto a una ametralladora inactiva podrás coger un **botiquín grande**.

Sigue y hallarás un jeep volcado. Acaba con el tipo que te empezará a disparar y recoge del motor (usando la palanca) la **Tubería de Válvula**. Combínala con el Bidón de Oxido Nitroso y obtendrás el **Alimentador de Oxido Nitroso**. Examina los alrededores del jeep para coger algún ítem más y vuelve a por la moto.

Usa en tu "montura" el Alimentador de Oxido Nitroso y obtendrás una gran velocidad si pulsas R2. Subido en la moto retrocede hasta la Ciudad de los Muertos.

Cuando llegues, dobla la esquina a la derecha y sigue recto para volver a girar a la derecha un poco más adelante. Verás un enorme foso que podrás saltar usando el turbo. Al otro lado, atropella a un soldado y ve hasta el final.

Baja de la moto y sube al bloque de piedra que hay a la izquierda de dos tablas de madera clavadas en el suelo. Salta en cada rampa y llegarás a un hueco en la pared **(S56)** donde conseguirás un **botiquín grande**. Monta en la moto y ve a las Cámaras de Tulun.

Salta el foso y verás, a tu derecha, unas escaleras rotas. Úsalas de rampa y aterrizarás en un hueco en la pared de enfrente. Baja de la moto y acaba con un soldado. Pasa por la puerta que hay cerca y baja la rampa. Llegarás a una sala con varios caminos.

Pasa primero por la puerta que hay enfrente y un poco más adelante encontrarás un **antorcha** en el suelo. Sal de esa sala y retrocede un poco. A tu derecha verás una rampa. Baja por ella y llegarás a un cruce de caminos. Sigue por el pasillo que no tiene una escalera y darás con una puerta metálica. Acaba con el tipo que hay detrás de ella y enciende tu antorcha en la llama de la pared. Regresa, subiendo la rampa, hasta la sala de los distintos caminos.

Sube por la rampa que hay en la pared Este y usa la antorcha en los detectores de humo del techo. Esto hará que se abra un puerta a tu izquierda. Pasa por ella y acciona la palanca que hay tras ella. Ahora regresa a la sala donde cogiste la antorcha.

Sube encima de unas cajas y podrás saltar al hueco que hay en una pared. Sube por él y salta a la sala contigua. Dispara a las cajas para descubrir una puerta y de paso coger más **munición**. Para abrir la puerta dispara al candado usando la mira telescópica. Tras ella, hay un orificio en la pared donde encontrarás la **Llave del Techo**.

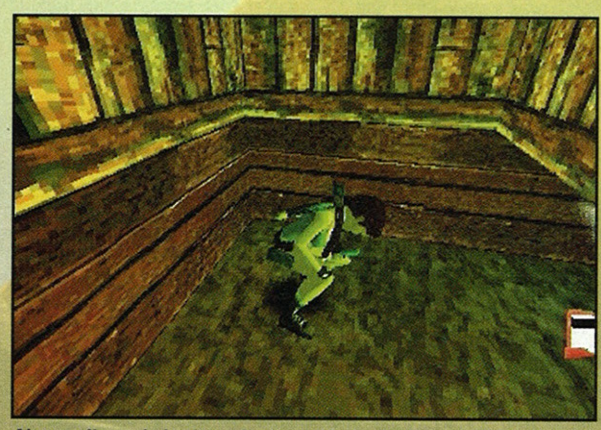
Regresa a la sala donde accionaste la última palanca. Ve por el pasillo a la derecha de la palanca y abre la puerta amarilla. Monta en la moto y ve a las Trincheras. Ve a la plazuela y baja de la moto. Dirígete a la derecha y sube unas escaleras, hacia una puerta que despide un resplandor verdosa. En la pared de la izquierda hallarás un hueco con un **botiquín pequeño**. Ahora ve a la otra pared y, junto a la puerta, verás una trampilla en el techo. Salta bajo ella y Lara la abrirá. Sube por ella y avanza hasta que salgas a una cornisa.

Dispara a la pequeña roca que hay a la derecha y descuélgate por el borde. Avanza lateralmente hacia la izquierda, doblando la esquina y suéltate sobre una plataforma. Avanza un poco y agárrate a unas asideras que hay sobre ti.

Avanza hasta el otro extremo y acaba con un soldado. Abre la puerta de la derecha con la Llave del Techo y entra. Salta hasta la cornisa del edificio de enfrente y muévete lateralmente, colgado, hacia la izquierda. Sube por el hueco y camina un poco hasta que veas una rendija en la parte de la izquierda. Usa tu revólver con la mira telescópica para acabar con el tipo de dentro. También debes disparar a un interruptor rojo para luego bajar a la calle a por la moto.

A la izquierda hay una escalera por que deberás pasar usando el turbo. De esta forma llegarás a el hueco de enfrente. Baja de la moto y sube por las escaleras que hay en la pared.




Algunos items de los importantes, están bastante escondidos. No dudes en revisar todos y cada uno de los rincones de los niveles.

BAZAR CALLEJERO

Baja las escaleras y habla con el hombre que encontrarás en la sala. Coge el **Cuerpo del Detonador** de minas que ha dejado caer y ve a la izquierda para hacerte con el **Asa**. Junto al coche de policía hallarás el Cuerpo del **Gato del Coche**.

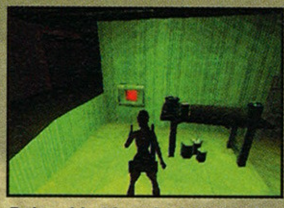


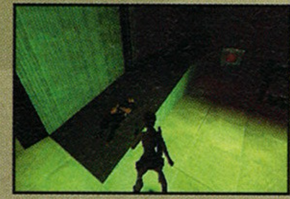
Busca en una pared un botón rojo y púlsalo para que se abra un puerta. Pasa por ella y verás una escalera. Antes de subir, métete por el hueco que hay junto a ella para hacerte con un ítem. Ahora sí, sube por la escalera y avanza un poco hasta que puedas engancharte a unas asideras. Ve hacia la derecha y déjate caer.

Sigue por el hueco que hay en la pared de la derecha hasta una sala que contiene un bloque oscuro. Usa en el bloque el Gato del Coche (lo obtendrás combinado el Asa y el Cuerpo del Gato del Coche). Abrirás de este modo una trampilla del techo.

Sube por ella y verás un rayo azul que cae del cielo hasta una baldosa. Pasa por el pasadizo que hay a su izquierda y empuja el bloque que hay justo pegado al rayo hasta un hueco en la pared. Ahora arrastra el bloque que tiene una caja de madera encima hasta ponerlo sobre el rayo. Sal de esa pasadizo y ve a la derecha del rayo.

Allí verás un puente derruido con unas barras grises enfrente. Agárrate a ellas y ve hacia la izquierda doblando la esquina.


Pulsa el botón rojo de enfrente para abrir la puerta de al lado.


Este soldado agonizante te dará un importante artefacto.

Cuando puedas, déjate caer sobre una plataforma con una pequeña rampa a la izquierda. Ponte de perfil a la rampa y salta lateralmente hacia la izquierda para caer al otro lado.

Avanza por ese camino y encontrarás varios items **(S60)**. Ahora vuelve a la plataforma desde la que saltaste lateralmente y sube por un bloque a la izquierda.

Deslízate por las rampas hasta el suelo y ve por la derecha. En la siguiente sala continua por la derecha y, tras una rampa, encontrarás a otro soldado (aunque menos "vivo"). Coge los **Datos de Posición de Minas** y combínalos con el Cuerpo del Detonador de Minas.

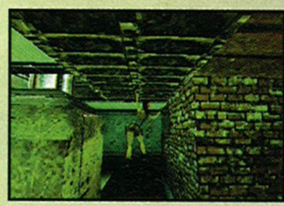
Regresa por la rampa y aparecerá una criatura parecida a un toro. Haz de cebo para que destroce las cajas de la sala con sus embestidas y así podrás coger unos items. Además, dejará al descubierto una salida que había sobre unas cajas en el rincón de la izquierda. Pasa por ella, acaba con un soldado y ve hacia donde estaba. Pasa por un hueco y llegarás a las Trincheras. Entra por la puerta que tienes a tu espalda y sigue hasta unas escaleras que hay a la izquierda de las que usaste para saltar con la moto.

A la derecha hay un hueco, pasa por él y salta hasta la plataforma que hay sobre el montículo de arena. Sube por las escaleras que hay junto a tu moto y llegarás de nuevo al Bazar Callejero. Pasa por la entrada a la izquierda del cadáver y abre una puerta azul.

Acaba con un soldado y entra por una puerta que hay al fondo a la izquierda (que tiene unas señales de peligro). Pasa por ella y estarás (otra vez) en Trincheras. Usa el Detonador de Minas salta sobre las señales de peligro. Pulsa el interruptor rojo y se abrirá un puerta en los alrededores. Entra por otra puerta y encontrarás tu moto. Monta en ella y pasa por la puerta que acabas de abrir. Llegarás a La Puerta de la Ciudadela y darás con otro tramo plagado de minas.

Usa el turbo para saltarlo y continúa hasta llegar al sargento herido. Tras una escena, la maldita bestia morirá.





Usa las asideras para cruzar algunos de los muchos abismos.



Empuja la caja hasta que esté en la vertical del rayo.

LA CIUDADELA



Cuando rescates a tu amigo, te explicará lo que le ha pasado a tu antiguo instructor, Von Croy. Comprobarás que las cosas empeoran.

Anda un poco y, tras una bonita escena, entra por la puerta de la izquierda. Sigue, cruzando una sala, y sube por unas escaleras a la izquierda. Acciona una palanca que hay cerca y coge una **antorcha**. Enciéndela y baja por las escaleras por las que llegaste.

En esta sala hay una cuerda que debes quemar. Ahora retrocede una sala más y verás que se han abierto una puerta y una trampilla. Coge de la puerta algo de **munición** y baja por la trampilla.

Continúa por el oscuro pasadizo (a la izquierda hay **cartuchos**) hasta que una escena te muestre a un tipo que se coloca junto a una palanca.

Avanza hasta el borde de un foso con agua en el fondo. Salta a la plataforma de la izquierda y luego un par de veces más hasta una escalera pegada a la pared (también a la izquierda).

Sube por dicha escalera y agárrate a unas asideras. Avanza hasta un hueco en la pared. Cuélgate de él y suéltate para volverte a agarrar a otro hueco. Entra por él y coge más items **(S61)**. Déjate caer al agua y regresa, saltando de plataforma en plataforma hasta la pasarela desde la que saltaste a las escaleras (las que llevaban a las asideras).

Descuélgate desde esa pasarela y avanza hacia la izquierda. Suéltate y agárrate a un filo de más abajo, ve hacia la derecha y repite la operación. Ahora, colgado, avanza hacia la derecha, hasta a un hueco en la pared.

Pasa por él y caerás a un charco. Al final, sube por un hueco a la derecha para caer sobre una rampa. Salta rápidamente y caerás sobre otra. Vuelve a saltar y llegarás a un saliente. Desplázate lateralmente hacia la izquierda y sube por un hueco.

Coge el **botiquín pequeño** y date la vuelta. Salta con carrerilla hacia el bloque de enfrente. Sube por las escaleras que hay a la izquierda y acaba con los tipos que vayan apareciendo hasta que llegues a la cima.

Acciona la palanca y desciende por un agujero a la izquierda de la palanca, pero con mucho cuidado. Ve por el pasillo en el que has aterrizado cogiendo un **botiquín grande**.

Baja unas escaleras hasta una sala con cuatro piezas. Cada pieza tiene dibujada una letra, que se corresponde con la inicial de los cuatro puntos cardinales, pero en inglés. De esta forma tenemos, **N** (Norte), **S** (Sur), **E** (Este) y **W** (Oeste). Ayudándote de la brújula coloca las piezas sobre los círculos que hay en el suelo. Al final se abrirá la puerta que hay en el Oeste.

Al final del pasillo que hay tras la puerta, hallarás un hoyo por el que bajar (antes recoge unos items que hay al lado). Caerás al agua. Bucea y en el fondo verás una tubería. Pasa por el hueco que hay al Sur y al final del pasadizo encontrarás una palanca en el techo. Acciónala y regresa junto a la tubería (cuidado con el oxígeno). Entra ahora por el hueco del Norte y te encontrarás con una cadena.

Sal del agua por uno de los lados y coge unas **balas** para el **revólver** junto a la puerta que hay al Sur. Ahora pasa por ésta última para salir a la sala de las piezas.

Entra por la puerta de la izquierda y avanza, acabando con unos tipos, hasta dar con una palanca. Acciónala y una escena te mostrará como la tubería empieza a echar burbujas.

Regresa a la anterior sala para salir de ella por la puerta del Norte. Estás otra vez bajo el agua, ve junto a la tubería y sube por el hueco que está en la superficie.

Encontrarás otra palanca que, cómo no, deberás accionar. Al hacerlo se abrirá una escotilla junto a la tubería.

Regresa junto a ella y ve por el hueco del Norte, que te conducirá de nuevo junto a la cadena. Tira de ella y sube por los lados a la sala. Sal de ahí por la puerta que has abierto, hacia el Este.



No intentes pasar por ahí hasta que no se apaguen los fuegos.



Cada mesa tiene una letra escrita en la parte superior.



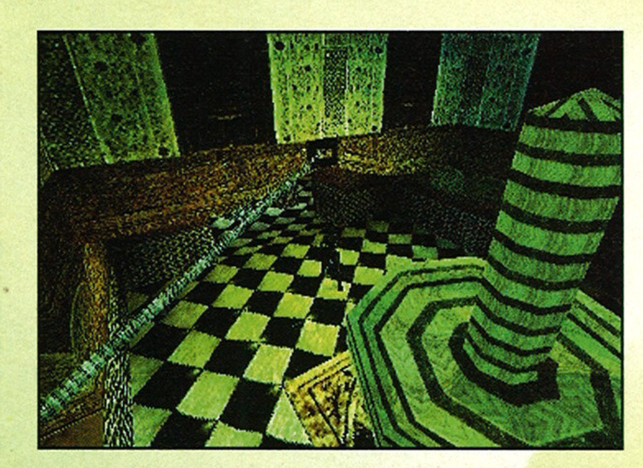
Estos tipos de gris son duros de pelar. Mejor que los esquives.

Pasa por un hueco estrecho que hay al fondo y tendrás la oportunidad de ver como dos caballeros cruzados regresan a la vida (o un estado cercano a la vida, al menos). Lo malo es que son indestructibles, así que, enciende una bengala y busca un pasillo que tenga el suelo de madera.

Corre hasta que des con un hueco taponado por unas maderas. Espera a que te den alcance los caballeros y haz de cebo para que las destrocen con sus espadas. Ahora pasa por ese pasillo y sube por la pared del fondo.

Camina un poco hasta llegar a una estancia oscura y con algunas antorchas. Al fondo, a la derecha podrás coger algunas **bengalas**. Ahora baja por el lado izquierdo (mirando desde donde has llegado) y verás un agujero en el suelo.

Descuélgate por el lado izquierdo y suéltate para agarrarte a un hueco que hay más abajo **(S62)**. Pasa por él y sube la rampa hasta una sala con varios items y... los caballeros cruzados. Esquívalos mientras recoges los items y luego abandona la sala por la rampa que baja a la sala de las antorchas. Ahora ve hacia la zona central y acabarás el nivel mediante una animación.



EL COMPLEJO DE LA ESFINGE

Camina recto y desenfunda para acabar con dos guardias con ametralladoras. Uno de ellos dejará al morir la **Llave de Plata**. Cógela y úsala en la puerta que hay justo al lado. Pasa por ella y ve a la derecha para acabar con otros dos tipos.

Sube a los bloques de los lados para poder llegar, de un salto, a las dos palancas que hay en las paredes. Una vez accionadas, se abrirá una puerta en el otro extremo. Antes de pasar por ella, recoge un **botiquín pequeño** y unos **cartuchos** que hay en unos huecos en las paredes.

Te encuentras entre dos fosos. Encara el de la derecha y baja hasta una plataforma para saltar a la que hay un poco más adelante. Desde ahí, salta en diagonal para agarrarte al borde del foso. Sal de él y sigue hasta otro foso (olvida la puerta del lado derecho). Usa las plataformas que hay en las paredes para salir por el otro lado, sin olvidar un **botiquín pequeño**.

Abre la puerta de la pared derecha y dispara a las cajas para coger algo de **munición**. Ahora retira la estantería para descubrir un hueco estrecho en el suelo. Dispara a la rejilla y entra.

Saldrás a una sala similar. Acaba con el tipo que te dispara y retira las dos estanterías para coger una **escopeta (S63)**. Destroza las cajas y recoge la **Espada de Metal**. Luego pulsa el botón que hay junto a la puerta para que se abra y elimina a los tipos que entren.

Sal de la sala y retrocede hasta el punto en el que tenías dos fosos a los lados. Esta vez atraviesa el de la izquierda.

Primero déjate caer a una plataforma que hay a la izquierda y luego salta a la de enfrente (aunque no se ve muy bien). Desde ésta, salta en diagonal hacia la plataforma de la derecha. Sal del hueco y camina hasta que Lara mire a la derecha, a un pasillo. Acércate a la tumba y examínala. Luego continúa por donde ibas para dar con otro foso.

Salta a la plataforma que hay a la derecha, desde ahí a la de enfrente y luego, otra vez, a la derecha. Mata a otros dos tipos y dispara a las cajas que veas en la zona. Recoge el **Asa de Madera** y combínala con la Espada de Metal para obtener una **Pala**.

Regresa junto a la tumba y usa la pala en la tierra agrietada que hay al lado. Déjate caer por el agujero y avanza un poco.

Cada vez que mates a un soldado, mira donde cayó su cuerpo porque hay veces que dejarán items interesantes. Como en este caso.



Usa la artillería pesada si un enemigo se te resiste.



Retira la estantería para descubrir una pequeña rejilla.



Usa la pala en ese trozo de terreno para excavar un poco.

BAJO LA ESFINGE

Avanza hasta pasar por una puerta que se cerrará tras de ti. Camina un poco y observa las dos salas que hay a los lados, con un interruptor en la entrada. Tu objetivo es atraer a los dos toros que hay enfrente hasta el interior de estas salas y luego dejarlos encerrados pulsando el interruptor.

Camina pegado a una de las paredes y atrae a uno de los toros. Enciérralo y repite la operación con el otro. Ahora gira a la izquierda, donde descansaban los toros, y recoge junto a un esqueleto unas **bengalas** y el **Trozo de Papel**. Ahora acércate a los tres interruptores con símbolos que había detrás de los toros.

Pulsa primero el de la derecha, luego el de la izquierda y, finalmente, el del centro. Ve por el pasillo de la izquierda y entra por la puerta abierta, la del Oeste. Avanza saltando los dos fosos y, al fondo, mira los huecos que hay en lo alto, en las paredes.

Si usas lo prismáticos descubrirás los códigos que abren todas las puertas de la zona. Regresa a los tres interruptores y pulsa, en este orden, el derecho, el medio, y el izquierdo. Se abrirá con esta combinación la puerta norte del pasillo de la izquierda. Pasa por ella y acaba con los murciélagos.

Salta un foso y encontrarás un pequeño hueco enfrente y dos a los lados. Entra agachado







(y con una bengala) por el de la derecha. No pases sobre ninguna tabla de madera o morirás al instante.

Gira a la izquierda, luego a la derecha y otra vez a la izquierda. Saldrás a una sala con un interruptor que debes pulsar. Regresa a la entrada de los tres huecos y entra por el del centro.

Gira a la derecha y ponte sobre las maderas para caer a un agujero y coger un **lanza granadas (S64)**.

Sal y pasa ahora por el último hueco, el de la izquierda. Gira dos veces a la izquierda y recoge la **Piedra de Maat**. Regresa a la sala de los tres interruptores por donde has venido y pulsa el del medio, izquierdo, derecho.

Pasa por la puerta Sur del pasillo y acaba con unos murciélagos. Salta el foso y mata a los cocodrilos que hay a la derecha. Ve hacia esa zona y estarás en una sala con agua y una isla en el medio.

En las paredes hay cuatro orificios y un interruptor, que tendrás que examinar y activar respectivamente. Ve a la isla y coge del hueco que has abierto la **Piedra de Khepri**.

Regresa, de nuevo, junto a los tres interruptores y pulsa izquierda, medio, derecha. En el pasillo de la derecha se habrá abierto la puerta del Este. Salta el foso que hay más adelante y en la sala del final verás nueve orificios.



Tendrás que pulsar muchas veces esos tres interruptores.



Guarda la partida antes de entrar por las distintas puertas.

Examina sólo los siguientes orificios: de la pared Norte, el de la derecha; y de la pared Este, también el de la derecha. Si examinas el resto, serás "pasto" de de unos escarabajos.

Con la **Piedra de Re** en tu poder regresa junto a los interruptores para introducir esta vez medio, derecha, izquierda. Dirígete hacia la puerta Sur del pasillo de la derecha. Salta el foso y llegarás a una sala con una hoyo en el suelo. Salva la partida, enciende una bengala y aguanta la respiración.

Bucea hasta el fondo y hallarás tres posibles caminos. Consulta la brújula y toma el que va hacia el Sur. Desciende un poco más y continúa, en el primer cruce, hacia el Sur. Sigue en esa dirección hasta que veas una baldosa con un pájaro. Sube y sal del agua.

Pulsa el interruptor que hay en la pared y regresa al agua. Ve hacia el Norte hasta el segundo cruce, en el que debes girar a la izquierda. Luego, en el tercer y cuarto cruce, escoge el camino que va hacia arriba. Estás otra vez en el principio y deberías volver a guardar la partida.

Sumérgete otra vez y ve hacia el Sur otra vez. En el primer cruce ve hacia el Oeste y en el segundo hacia arriba. En esta sala encontrarás un pulsador idéntico al de antes (que tienes que accionar claro). Vuelve al agua y toma el Este en la primera bifurcación y arriba en el segundo y en el tercero.

De nuevo en la sala inicial. Desciende otra vez y ve hacia el Este, luego hacia el Sur y más tarde hacia el Oeste. No abandones esta dirección hasta que no te quede más remedio que subir o bajar, no antes.



No todos los orificios esconden cosas útiles. Algunos, como en este caso, ocultan desagradable sorpresas. Mejor ve a lo seguro.



En muchos casos las asideras serán tu única ruta de escape.



Haz caso a Lara cuando se quede mirando algo fijamente.

Baja para torcer luego a la izquierda y, finalmente, subir. Activa el tercer interruptor y vuelve al agua para ir hacia el Oeste. Luego al Norte y más tarde hacia arriba. En mitad de la ascensión gira al Este, sigue hasta el final y sube. Ve al Norte y, más tarde, al Oeste para salir a la superficie. ¡Bufff!, otra vez al agua.

Ve al Norte y sube cuando veas otro dibujo en la pared. Sal y activa otro interruptor.

Sumérgete y ve hacia abajo en el primer cruce y luego hacia arriba. Tómate un respiro y sumérgete otra vez.

Ve al Este y luego hacia arriba. Otro dibujo delante de ti y también el último pulsador (ya puedes relajarte).

Antes de abandonar la sala coge la **Piedra de Atum**. Vuelve al agua y dirígete primero al Este y luego hacia arriba en la segunda bifurcación. Sal del agua y vuelve a los tres botones de siempre para ir por el pasillo que hay a la izquierda de ellos.



Como comprobarás, los prismáticos no son inútiles.

Entra por la puerta del Oeste, salta los dos abismos y coloca las cuatro piedras que has recogido, en unos huecos de las paredes. La puerta que hay en esa sala se abrirá y por fin podrás salir.

Atraviesa el abismo de más adelante colgado de unas asideras que hay en el techo y llegarás a una sala en la que empezarán a bajar unos taladros del techo. Coge rápidamente las **cuatro Escrituras** y sal por la otra puerta.

Cruza la siguiente estancia saltando para evitar algunas peligrosas cuchillas. Atraviesa el próximo foso colgado del techo como ya es habitual y avanza hasta llegar a una plataforma. Camina por el túnel de delante y acabarás este largo y angustioso nivel.

LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

Avanza un poco y coge unos **cargadores** de UZI de la sala. Ahora sube a los bloques de piedra para llegar hasta una trampilla en el techo. Salta debajo de ella y Lara la abrirá.

Al subir te encontrarás con un escorpión talla XXL. Acaba con él y avanza un poco para encontrar otro compañero de especie.

Cuando llegues a la bifurcación, ve hacia el Oeste y coge un **botiquín**. Vuelve al cruce y ve al Sur para coger **balas** para el revólver. Ahora da media vuelta y ve hacia el Norte donde hallarás otro foso.


Los escorpiones no distinguen entre buenos y malos.

Crúzalo caminado hasta el borde izquierdo y, desde ahí, salta en diagonal hacia la izquierda. Avanza un poco más y llegarás a uno de los lados de la pirámide. Elimina un escorpión y un insecto y ve hacia la derecha.

En el foso verás una plataforma con la superficie inclinada hacia cetrás. Salta a


Es recomendable que no te andes con chiquitas contra ellos

ella y mientras resbalas, pulsa salto otra vez. Ahora salta a la izquierda y llegarás a tierra firme. Salva la partida y entra por la puerta de la derecha.

Equípate con algo potente y acaba con el escorpión que está atacando a un soldado, en el interior del edificio. Si consigues salvarlo, te recompensará con las **Llaves del Arsenal** (si muere, carga la partida y vuelve a intentarlo). También obtendrás las **Llaves de la Guardia**. Sal de ahí y regresa junto a la pirámide.

Para cruzar el foso de antes tienes que engancharte a la pared de la derecha y avanzar colgado hasta cruzarlo. Sube el escalón de la pirámide que tienes justo al lado y luego a uno a la izquierda. Sube uno más arriba, y luego a otro en la diagonal arriba-izquierda. Camina por ese escalón hasta el otro extremo y salta con carrerilla al que hay enfrente (es posible que tengas que coger más carrerilla de lo normal para no tropezar).

Luego salta de nuevo hacia el oeste y podrás empezar a subir escalones hasta llegar a una puerta. Antes de entra por ella, ve por la derecha de la puerta y salta a otro escalón. Sube dos más y salta a la izquierda para estar encima de la puerta. Justo al otro lado de la puerta hay un **revólver (S65)**. Ahora sí, entra por la puerta usando las Llaves de la Guardia.


Si salvas al soldado de las pinzas del escorpión gigante, te verás recompensado con la Llave del Arsenal. Luego lo agradecerás.


Usa cualquier pared para llegar a los sitios más inaccesibles. Cualquier método es válido.


Justo encima de la puerta se esconde el último secreto de esta fase. A escalar tocan.

INTERIOR DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

Avanza esquivando los péndulos cortantes hasta llegar a una sala con una escalera que desciende. Sitúate en el comienzo de las escaleras y mira hacia arriba. En el techo verás una estrella a la que tienes que disparar usando el revólver.

Baja las escaleras, esquiva a dos lentas momias y salta dentro del contenedor que hay en el centro (tras él hay algo de **munición**).

Baja por el agujero del suelo. Aterrizarás junto a un foso con una cuerda encima. Si la cuerda está ahí será por algo, así que úsala para cruzar el foso y continúa.

Más adelante llegarás a una bifurcación. Mata a los murciélagos y esquiva a la momia para ir por el camino de la derecha. Cruza los fosos con ayuda de las cuerdas y sube por una rampa para pulsar un interruptor. Vuelve a la bifurcación para tomar el camino de la izquierda.

Cruza más fosos y pasa por la puerta del fondo. Sube por la pared y llegarás a una sala con una criatura de tamaño considerable, y que además, no parará de dispararte. Acaba con ella y coge del fondo de la sala la **Llave del Pozo Oeste**.

Retrocede hasta la sala en la que disparaste a la estrella y entra por la puerta que has abierto en la pared del Este.

Avanza por el pasadizo y mantente alerta, cuando escuches un sonido metálico agáchate rápidamente para que no te partan por la mitad unas cuchillas.

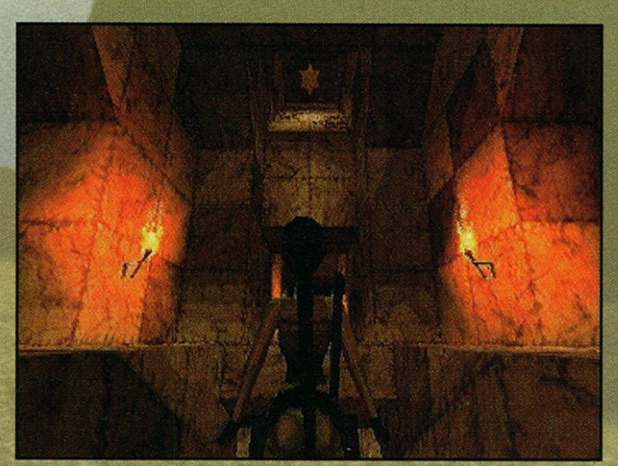
Sube por la trampilla que hay al final. Elimina a dos escorpiones y ve por la derecha. Dirígete luego a la izquierda y busca un interruptor cuadrado en el lado de la pirámide.

Ve al foso que hay un poco más atrás y ponte en una plataforma que hay junto a la pirámide. Sube por ese lado hasta llegar a la cima (es muy fácil). Desciende con cuidado por el agujero y avanza por el pasillo.

Más adelante te encontrarás con una serie de fosos que debes cruzar o bien con el salto o bien enganchándote al techo. Al final hallarás una cadena de la que debes tirar.

Retrocede un foso y ve a la derecha. Para cruzar el siguiente abismo tienes que engancharte al techo, a unas asideras.

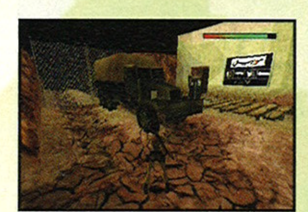
Sigue por la puerta que abriste y, cuando llegues a un rampa, salta a ella pero hacia la derecha, lo más pegado a la pared que puedas. De este modo caerás sobre una **UZI (S66)**. Sigue deslizándote y camina luego un poco más para finalizar el nivel.


Dispara a la estrella dorada del techo usando tanto la ballesta como el revólver. Pero tendrás que equiparlos con la mira láser.


Si hay una cuerda delante, úsala. No están ahí de adorno.


Ese tipo es verdaderamente resistente a tus disparos.

LAS MASTABAS


Recoge el Bidón que hay detrás del camión. Es importante.


Estas cabezas de león te las encontrarás muuuchas veces.

Sube por el techo y ve hacia la derecha. Salta el foso para llegar a la puerta de hierro que hay a la izquierda. Usa las Llaves de la Guardia en el lado izquierdo y pasa por ella.

Avanza un poco y no te agobies cuando veas tantas rutas posibles. Dispara a las tablas que taponan la entrada de enfrente y mata al perro que hay en el interior. Aunque no la veas (usar una bengala ayuda), hay una trampilla en el medio de la sala que puedes abrir pulsando X, bajo la que hallarás un **botiquín grande (S67)**.

Sal de ahí y ve hacia el Norte para hacerte con un **Bidón** que hay tras un camión. Elimina a los perros y da media vuelta.

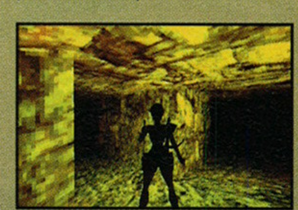
Ve por un camino que hay a la izquierda hasta llegar a un foso. Abre la puerta que hay en la pared de la izquierda y recoge algo de **munición**. Ahora abre la trampilla del suelo y baja. Mata al perro y, en la primera bifurcación, sigue por el Este.

Elimina a dos perros más y llegarás a una sala con unas cabezas de leones en las paredes. Cada vez que encuentres estas estatuas debes actuar de la misma forma, usa la mira telescópica con la ballesta y dispara a las gemas que hay en sus bocas. Una vez hecho esto coge unas **flechas** y un **botiquín pequeño**. Se habrá abierto una puerta en esa misma sala de la que saldrán dos momias. Evítalas y coge el **Odre** pequeño. Regresa a la bifurcación y ve hacia el Sur.

Sube por el agujero del final, elimina a unos murciélagos y sigue. Estás entre dos fosos. Cruza el de la derecha (el del Este) y dispara a las tablas que bloquean la puerta. Abre la trampilla y sigue hasta que des con un cruce. Tú sigue por el Este para dar con otra sala con cabezas de leones. Repite lo mismo que antes, y coge esta vez el **Saco de Arena**.

Regresa al cruce para seguir por el Norte. Darás con una nueva bifurcación más adelante, continúa en dirección Norte (al final del camino del Oeste hay un **botiquín grande** y **munición**). Sube por el agujero del final y sal de la sala disparando a unas tablas. Ve hacia el foso que hay a la izquierda (salta a la plataforma que hay al norte y de ahí a tierra firme). Ve por la entrada de la derecha acabando con dos escorpiones (pequeños, tranquilo) y baja por la trampilla.

Sigue en el cruce por el camino del Oeste para coger una **antorcha** y luego ve por el del Este. Acaba con varios perros en la próxima sala y dispara a los leones. Sal con la antorcha por la puerta que has abierto y estarás en una sala con una balanza. Deja la antorcha y llena el Odre pequeño en un charco, detrás de la balanza. Ahora vacía el agua en la bandeja de la izquierda (mirando desde donde has entrado). Pon el Saco de Arena en la de la derecha y el contenido del Bidón en la de en medio. Usa la antorcha (enciéndela con alguna de las que hay en la sala) para prender el combustible que has depositado en la bandeja central. Ahora pasa por la puerta que se ha abierto en la pared de la izquierda.


Casi todos los camino llevan a lugares interesantes. Prueba.

Esquiva a las momias y recoge del fondo la **Llave del Pozo Norte**. Vuelve junto a las balanzas y entra por la otra puerta para dar con más cabezas de leones (ya sabes qué hacer).

Sube por la escaleras y elimina a dos perros para llegar a un cruce. Ve primero por el camino de la izquierda, recoge un **botiquín grande**, y luego vuelve al cruce y continúa por donde ibas. Sube al final y ve hacia el foso. Salta primero a la izquierda y luego hacia el Sur. A tu derecha hay una puerta y, detrás de ella, una nueva trampilla. Baja y en el la primera bifurcación ve hacia la izquierda para coger **munición**.

Sigue por el mismo pasadizo por el que ibas y al final sube por una abertura. Elimina a un perro y dispara a unas tablas para salir. Abre otra trampilla en el suelo y continúa hacia el Este en el primer cruce (a la derecha hay un **botiquín pequeño**).

Llegarás a otra sala con cabezas de leones en la que tienes que hacer lo de siempre. Sal por la otra puerta y verás tres estatuas de monos (que representan "no escuchar", "no hablar" y "no ver"). Delante de cada una hay un mecanismo en los que usar tu palanca. Úsala en el que hay frente a la de la derecha (la de "no hablar"). Aparecerá un mono que accionará por ti un interruptor. Sal por la puerta que se ha abierto y coge, esquivando a dos momias, la **Llave del Pozo Sur**. Esto hará que se abra otra puerta donde los monos.

Sal por esa puerta y, en la siguiente estancia, tendrás que disparar a las cabezas de más leones. Entra por la puerta y avanza hasta acabar el nivel.


Coloca en las diferentes bandejas algunos de los items que has estado recolectando durante todo el nivel. Hazlo en el lugar correcto.

LA GRAN PIRÁMIDE

Sube por el hueco que hay al fondo del pasillo y coge un **botiquín pequeño** de un rincón. Continúa por una puerta que hay a la derecha (destroza las maderas que la taponan). Acaba con un tipo que te dispara un poco más adelante y salta el foso hacia la izquierda. Mata a otro soldado que dispara desde lejos y entra por la puerta de la derecha. Elimina a todo bicho viviente y abre la trampilla medio camuflada del suelo.


Dispara a las tablas para abrirte paso. Con un sólo disparo basta.


Algunas trampillas están verdaderamente camufladas.

Desciende con cuidado y coge un **lanzagranadas (S68)**. Ahora sube y sal por la otra puerta. Pasa por otra puerta más, acaba con un tipo y no abras la trampilla del suelo, ya que no es más que una trampa. Ve por la derecha y luego hacia la izquierda. Dispara a unos maderos para entrar a otra sala y encontrarás **munición** variada y un **botiquín grande** bajo la trampilla. Sal por la otra puerta y ve hacia el Norte. Prepárate porque te espera una escalada de órdago.

Salta desde el foso a una plataforma de enfrente, resbala por la izquierda y salta a otra plataforma. Sube una rampita y luego a un escalón al Norte, continúa en esa dirección hasta que no puedas avanzar más. Ve hacia el Noreste y luego salta con carrerilla a unas plataformas al Este. Da un paso hacia atrás para evitar que te aplaste un roca y salta dos veces hacia el Este. Sube un escalón hacia el Norte y luego

salta otras dos veces hacia al Este (cuidado con la roca que caerá). Sube un escalón hacia el Norte y sigue un poco más por el Este. Resbalarás por una rampa y terminarás sobre otra plataforma. Baja un escalón y salta a la plataforma que hay al otro lado del foso. Desde ahí a una de la izquierda y luego a una del Norte.

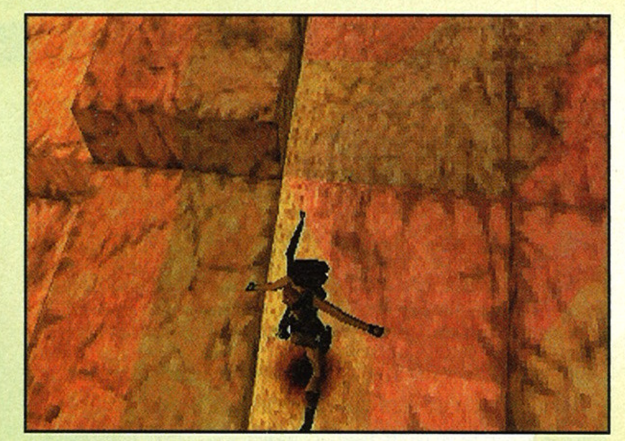
Alcanza de nuevo la pirámide y sube hasta un escalón que tiene un **botiquín**. Salta a otro escalón que hay en el Noroeste (esquiva la piedra). Sube por la izquierda, luego tres bloques al Norte y salta dos veces al Este. Continúa por el Norte y más tarde hacia el Oeste.

Elimina dos insectos voladores y sube por el Norte. Salta dos veces por el Oeste. Resbalarás hasta otra plataforma desde la que seguir saltando hacia el Oeste

El siguiente salto es hacia el Suroeste, el próximo al Noroeste, luego otra vez al suroeste y, finalmente, al noroeste. Asciende un poco hacia el Norte y luego salta al Noroeste. Para finalizar, ve saltado hacia el Oeste. ¡Arff!



Todos esos escalones de ahí arriba son para ti. Disfruta.

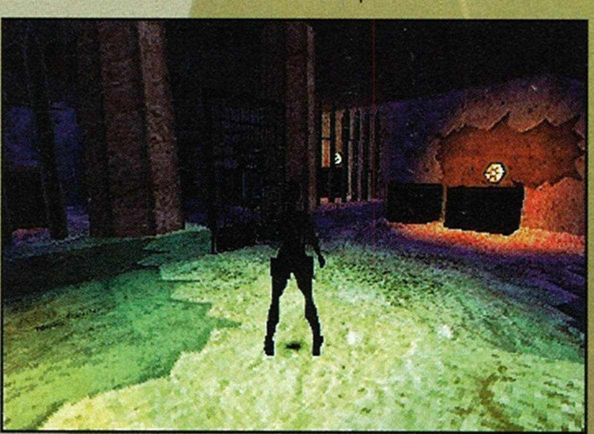


Si te equivocas en un solo salto, resbalarás hasta el abismo. No es mala idea que guardes la partida después de cada salto.

LAS PIRÁMIDES DE LAS REINAS KHUFUS

Elimina a los soldados y a los escorpiones que hay por la zona y verás dos rampas que descienden en el lado izquierdo. Baja por la primera, abre la puerta y haz astillas las cajas para hacerte con un montón de items.

Ahora ve a la segunda rampa y, una vez en la sala, usa la Llave del Arsenal en la verja para poder coger bastantes ítem más **(S69)**. Sal y ve hacia un abismo que hay al Norte acabando con otro desagradable escorpión.



Aquí podrás usar la Llave del Arsenal que te dio el soldado que salvaste. Recoge un montón de munición, te vendrá bien.

Cruza el foso y elimina a otro más. Coge carrerilla y salta a una plataforma que hay al Este. Salta a la derecha, elimina a un insecto y sube luego a la siguiente plataforma. Coge carrerilla y pega un salto, sin pulsar X, hacia la plataforma de la izquierda.

Salta otra vez en esa dirección y coge carrerilla para agarrarte al borde que hay al Oeste. Sube y salta otra vez a la derecha. Elimina a otros dos "bichitos" y gira a la izquierda.



Si no salvaste al soldado no tendrás esta bonita llave.

En ese callejón hay un bloque de piedra que parece suelto. Empújalo hasta el fondo del callejón (pegado al lado izquierdo) y se abrirá una puerta sobre él. Ve hacia ella y baja con cuidado por una trampilla.

Entra por una puerta y encontrarás tres posibles rutas. Escoge la de la derecha y ve todo el rato hacia la derecha, cuando se te dé opción a cambiar de dirección.

Acabará llegando a una sala con un guardián custodiando la **Llave del Pozo Este**. Elimina al guardián y coge la llave. Ahora da media vuelta y sigue de frente en el primer cruce y a la derecha en el siguiente. A la izquierda en el tercero y en el cuarto cruce. Finalmente ve por la derecha en el quinto.



Cúrate de los envenenamientos con un botiquín pequeño.

Regresa junto al bloque que arrastraste antes y salta a la plataforma que hay al otro lado del abismo. Salta a la izquierda hasta una plataforma y luego a una de enfrente. Luego sube a una plataforma que hay al Este. Sigue ascendiendo por el Noroeste, teniendo mucho cuidado con las piedras que caerán. Sube un poco más hasta estar al lado de una puerta, elimina a dos insectos y abre la puerta con la Llave de la Guardia.

INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE

Baja por el túnel, salta un foso y acaba con dos tipos. Sigue hasta que puedas ir por un pasillo a la derecha. Llegarás a una estancia con dos rampas a los lados y una entrada entre ellas.

Pasa por esta entrada y avanza evitando los bloques de piedra móviles. Elimina a un perros un poco más adelante y entra salta al interior de un contenedor. Coge un **botiquín pequeño** y una **antorcha**. Enciéndela con alguna de las que hay en las paredes y prende con ella el resto de las antorchas. Entra por la puerta que se ha abierto y recoge unos **cartuchos**. Acciona la palanca que hay al lado y vuelve a la sala de las dos rampas. Sube por cualquiera de las dos y entra en una sala donde podrás colocar en unos huecos las cuatro llaves que has ido recolectando. Acciona la palanca que hay en una de las paredes y baja por las rampas acabando con todos los soldados que aparezcan.

Ve junto al contenedor y entra por la puerta que hay al Este. Acciona otra palanca y coge un **botiquín grande**. Ahora puedes regresar al túnel donde iniciaste el nivel para continuar bajando.



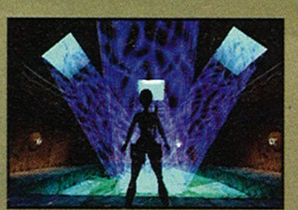
Aquí podrás colocar todas las llaves que has ido guardando.

En el segundo foso que saltes hay una plataforma en una de las paredes, abajo. Si saltas hasta allí podrás hacerte con un nuevo secreto, esta vez una **ballesta (S70)**.

Sigue por donde ibas hasta que te tropieces con un rayo de energía. Baja por el hueco del suelo, por donde entra el rayo. Encontrarás otro hueco en una de las paredes por el que debes entrar. Sigue caminando, el final está cerca.



Los soldados y ninjas de Von Croy no descansarán nunca.



Bonita escena. No te preocupes esos rayos son inofensivos.

EL TEMPLO DE HORUS

Camina por el pasillo hasta una sala con una jaula a la izquierda. Dentro hay una bestia que saldrá si nos haces las cosas a partir de ahora en condiciones.

Ve a la derecha hasta que encuentres una balanza y unas fuentes a los lados. Coge el **Odre grande** del suelo y mira a las paredes. Verás unas líneas pintadas sobre las fuentes. El número de rayas representan los litros que tienes que verter en la bandeja de la izquierda, en la báscula. Llena el Odre grande en una de las fuentes y combínalo con el pequeño. Ahora en el grande tienes dos litros de agua, justo lo que tienes que echar en la bandeja izquierda. Baja por el agujero del suelo y desciende con cuidado (evitando los pinchos) por el palo de la sala de abajo. Sal por el pasillo y encontrarás un problema parecido.

Vacía los odres y llena el grande de agua. Combínalo con el pequeño y luego vacía este último. Combina de nuevo el grande con el pequeño y llena otra vez este último. Combina ambos odres otra vez y tendrás cuatro litros en el grande, que es la cantidad que te exigen en esta ocasión. Vacía el odre grande en la bandeja de la izquierda y baja por el agujero. Desciende por el palo para llegar a otra sala similar con una báscula.

Vacía los odres primero y llena el pequeño luego. Combínalo con el grande y vuelve a llenar el odre pequeño. Ahora combínalos otra vez y te quedará un litro en el pequeño. Vierte ese litro en la bandeja de la izquierda, como siempre, y baja por el agujero.

Encontrarás el rayo de energía de antes bajando por un agujero. Descuélgate por ese agujero, y pasa a la pared contraria, desplazándote lateralmente. Ahora baja por esa pared, pasarás por una sala, pero tú sigue bajando hasta que veas un hueco, casi abajo del todo, por el que llegar hasta una plataforma.

Estás en una enorme caverna con una isleta rodeada de agua en el centro. Ponte de cara al Norte y salta con carrerilla para caer al agua. Busca un escalón por el que puedas subir a la isleta y acércate a los cuatro pedestales que hay alrededor del rayo de energía. Coloca en estos pedestales las cuatro Escrituras y, tras una espectacular escena, Horus volverá a la vida. Lo malo de esto es que Horus considera que eres un estorbo y decide que lo mejor es hacerte papilla (¿y este no era el Dios bueno?, en fin). Lánzate al agua a toda pastilla (por cierto, ni te molestes en dispararle). Busca en el fondo el **Amuleto de Horus** y cógelo.

Ahora busca un escalón en el Sur por el que salir del agua y sube por la rampa de la izquierda esquivando los disparos de Horus.

Al final de la rampa hay una sala con unos **cargadores** de UZI y una palanca. Acciónala y vuelve al agua para subir por el Norte hasta otra rampa. Al final de ésta también hallarás otra palanca. Tira de ella y verás como se activa un mecanismo.

Vuelve a la rampa contraria (la de antes) y salta a una plataforma que hay a su izquierda. Salta y sube algunos bloques más para ir avanzando por la sala. Llegarás hasta una plataforma que tiene una enorme piedra colgando del techo justo enfrente. Coge carrerilla para saltar hacia la izquierda, casi rozando la roca. Caerás sobre otra plataforma que no veías desde la anterior.

Camina hacia la derecha y salta a un hueco que hay en una pared. Sube arrastrándote por él y sal por el otro extremo. Salta a una plataforma que hay al Norte y estarás a la misma altura que Horus. Quizá no sea buena idea quedarse mirándole demasiado tiempo así que salta y agárrate a una pared que hay a la izquierda.

Desplázate hasta una plataforma y sube por la pared hasta la habitación de arriba, en la que se activó el mecanismo. Sal de esa sala por la puerta de detrás de ti y esquiva los bloques móviles.

Ahora corre si no quieres que te aplasten unos pedruscos. Tendrás que saltar varios fosos con pinchos mientras que resbalas por unas rampas. Tan sólo tienes que saltar mientras que te deslizas y agárrate al filo de la pared de enfrente. Cuando llegues a una puerta habrás llegado también al final de esta enooorme aventura. Disfruta (o no) de su final.



Si te equivocas al calcular los litros de agua que tienes que colocar en las bandejas, te las tendrás que ver con ese pedazo de bicho.



Tienes que calcular la cantidad exacta tres veces en esta zona.



Baja por el agujero para dar con el temible Horus.





A pesar de que sus disparos no quitan mucha vida, si te descuidas, puedes acabar mal.

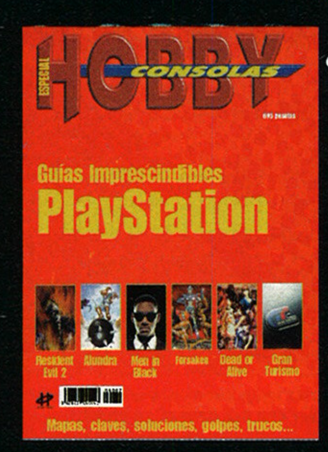








Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en tres revistas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • **Nº 2**

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

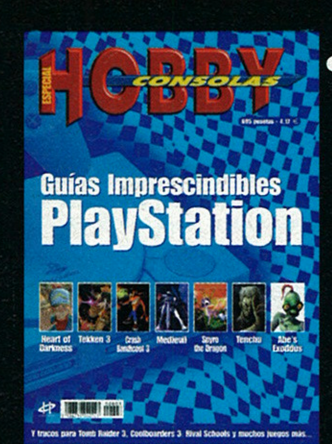
• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • **Nº 3**

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

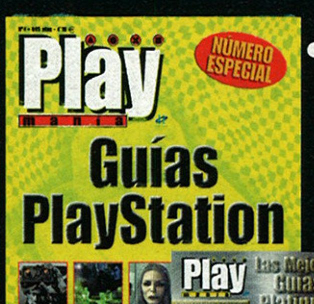
• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

• TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • **Nº 4 + GUÍAS PLATINUM**

• METAL GEAR SOLID
TODOS los niveles, TODOS los secretos y TODOS los trucos para ser el mejor espía.

• SYPHON FILTER
El juego de acción más difícil y peligroso del momento explicado paso a paso con TODAS las estrategias para triunfar.

• SILENT HILL
Nunca has pasado más terror que recorriendo las calles de este pueblo fantasma. Acompáñanos para desvelar TODOS sus secretos.

• DRIVER
TODAS las claves para conducir como un especialista y poder cumplir con éxito los encargos de la mafia. TODOS los mapas y TODOS los trucos.

• TOMB RAIDER III
29 páginas con TODOS los niveles explicados con detalle y TODOS los trucos para ayudar a Lara.

• NEED FOR SPEED
Uno por uno, TODOS los coches, TODOS los circuitos y las mejores estrategias.

• FIFA ´99
Consigue marcar gol desde TODAS las posiciones.

• RIDGE RACER TYPE 4
Descubre la manera de conseguir TODOS los coches que oculta este fenomenal arcade.

• BICHOS
Ayuda a Flik a superar TODOS los niveles y TODOS los perligros de este divertido plataformas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.

También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4)+ Guías Platinum, por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma



Snowboard El más difícil todavía

Los juegos de snowboard se pusieron de moda hace unos años con la aparición de la saga *CoolBoarders*. Poco a poco, han ido apareciendo nuevos títulos que han añadido nuevas opciones y posibilidades, convirtiendo al snowboard en uno de los géneros más atractivos dentro de los simuladores deportivos.
Sin embargo, esta amplia oferta también puede llevarnos a equívocos a la hora de elegir el juego que más se adapte a nuestros gustos. En esta comparativa vais a encontrar todas las claves para descubrir cuál es vuestro juego ideal.

COOLBOARDERS 2

El primer gran mito del snow

Compañía: **Sony** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM

Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Pad Analógico | Pad Digital | Cable Link

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: MB

El sencillísimo *CoolBoarders* acercó la espectacularidad del snowboard a PlayStation consiguiendo que este deporte pareciera atractivo a los ojos de los jugadores. Sin embargo, el género no explotó hasta la aparición de *CoolBoarders 2*, que se convirtió en un éxito de ventas y en el único simulador de snow que ha logrado aparecer en serie Platinum. El secreto fue el nuevo enfoque dado por UEP Systems que aportó mayor complejidad, opciones y modos de juego.

Ahora, dos años después de su aparición, muchos de los atractivos de *CB2* han sido superados por otros títulos. Tanto el aspecto visual, con deportistas demasiado poligonales y escenarios no del todo sólidos, como el jugable, con animaciones lentas y escasas posibilidades de encadenar acrobacias, han quedado desfasados. Eso sí, no se puede negar que en control y estilo de juego es el más realista.

En *CoolBoarders 2*, el modo de juego estrella es el campeonato, donde debemos ir puntuando en sucesivos descensos contra otros rivales. Eso sí, antes de la carrera hemos de realizar un salto acrobático de cuya puntuación dependerá nuestra posición de salida. Lo especial de *CB2* es que en estos saltos se nos puntúa tanto por la complejidad de la acrobacia como por la velocidad, la distancia del salto y nuestro estilo al aterrizar. De este modo, la técnica es más depurada que en juegos posteriores, aunque no hay acrobacias demasiado espectaculares.

El sistema de control se basa en, antes del salto, pensar nuestra acrobacia de manera que en el momento de mantener pulsado el botón del salto ya tengamos presionado los de la acrobacia correspondiente. Es sencillo, pero permite experimentar con acrobacias más complejas.

El sistema de juego se hace adictivo, pero tiene el problema de que el resto de modos (Half Pipe, Free Style y Big Air) no suponen más reto que el de superarnos a nosotros mismos. Sin embargo, no deja de ser un gran juego, algo sencillo y más feote que los modernos, pero realista y a buen precio.

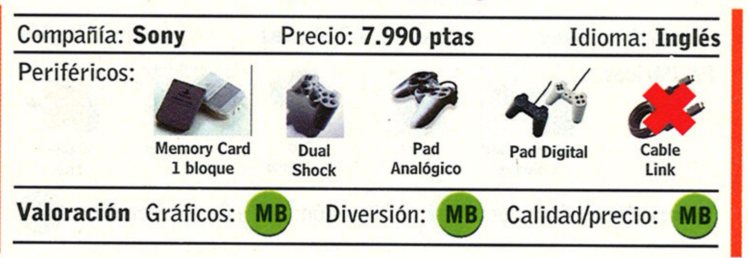


En *CoolBoarders 2* disponemos de una vista subjetiva que llega hacerse un poco mareante.



COOLBOARDERS 3

Un giro a la saga



Compañía: **Sony** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:

Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Pad Analógico | Pad Digital | Cable Link

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB







La mayor variedad de estilos hace de *CB3* un juego más atractivo que la segunda parte.



El cambio del equipo de programación de UEP Systems por el de 989 Studios supuso un giro radical en la saga, empezando por su estética y continuando por su mecánica de juego y hasta su planteamiento.

Todo el factor realismo de *CB2*, se convierte en *CB3* en espectáculo. De este modo, encadenar acrobacias es más fácil, y conseguir que nuestro deportista se despegue de la nieve durante larguísimos segundos es muy sencillo. Este giro hacia el espectáculo hace que nos enganchemos con más ímpetu y que apenas notemos la pérdida de realismo que acompaña al brutal incremento de las acrobacias.

Gráficamente encontramos escenarios más variados y sólidos, con personajes más pequeño, pero mejor animados y de respuesta más rápida, lo que unido al aumento de modos de juego multiplica la diversión. Y es que en *CB3*, las carreras dejan de ser lo importante mezclando en los campeonatos modalidades tan distintas como el slalom, el recorrido acrobático o el Half-Pipe. A mayor variedad, mayor diversión.

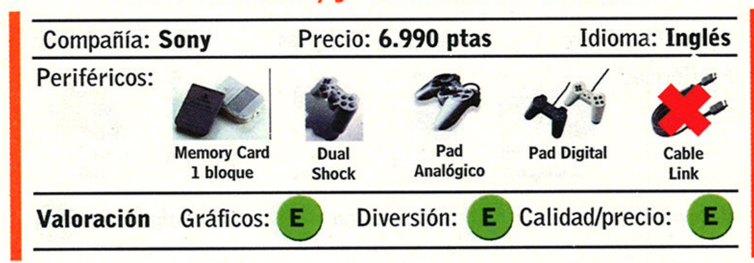
Todos estos cambios se ven acompañados por un sistema de juego totalmente nuevo donde no hay que adelantar las acrobacias al salto en si mismo. Así, al saltar tendremos libertad para encadenar acrobacias. Cuesta acostumbrarse, pero este sistema permite más variedad de piruetas y, por tanto más espectáculo. Si duda, *CoolBoarders 3* puede considerarse más un juego nuevo que una secuela, y supera en espectacularidad, técnica y variedad a *CB2*.

COOLBOARDERS 4

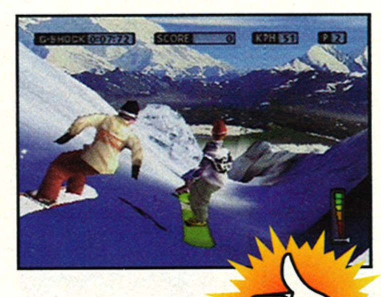
Más calidad, y más de lo mismo

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E



Siguiendo la estela marcada por *CB3*, 989 Studios nos presenta una cuarta entrega de la saga que poco tiene que aportar con respecto a la anterior.

Los que hayáis jugado con *CB3* notaréis, a primera vista, que *CB4* muestra unos gráficos más nítidos, unos personajes más grandes y detallados y pone en pantalla más colores. Sin embargo, las mejoras parecen acabar ahí. Ya no es que hasta los menús sean similares sino que además los modos de juego, los estilos de competición y hasta el sistema de los campeonatos es idéntico. Incluso hemos perdido alguna posibilidad de configuración al obligarnos a emplear en cada carrera la tabla que el juego reconoce como la ideal para la prueba. La única novedad llamativa que se aprecia en una partidita rápida es que ahora, además de jugadores ficticios, podemos encontrar a profesionales del snowboard entre los personajes a elegir. También podemos editarlos, modificando sus características físicas.

Profundizando un poco más descubrimos que la capacidad acrobática es superior, y que podemos encadenar espectaculares secuencias de piruetas que sólo puntuarán si somos capaces de caer con perfección sobre la nieve. Los circuitos dan más margen a la improvisación y aparecen algunos eventos especiales bastante divertidos.

También resulta ser más largo y el sistema de control, igualmente basado en una barra que mide la potencia del salto, está más ajustado y resulta más sencillo.

Está claro que *CB4* es el mejor de la serie, pero también es cierto que si tienes la tercera parte no te va a aportar nada realmente interesante y te convendría más explorar otra posibilidad fuera de la saga.



El aumento de la calidad gráfica es uno de los aspectos más destacados de *CoolBoarders 4*.



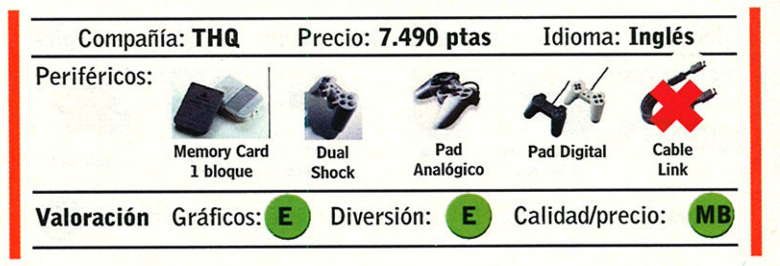
El juego admite la participación de hasta cuatro jugadores, pero alternativos: de dos en dos.

MTV SNOWBOARDING

Calidad e innovación

Compañía: **THQ** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB

Lo que más llama la atención de *MTV Snowboarding* es que, sin salirse en exceso de las premisas marcadas por la saga *CoolBoarders*, THQ ha sabido dotar al juego de un carácter propio que puede marcar una clara diferencia con todos sus rivales.

Nos encontramos con un juego cuyo exigente control puede resultar estresante durante las primeras partidas. Aunque la realización de acrobacias se ha simplificado (al no tener una barra que mida la potencia del salto) no es tan fácil encadenar combos como en *CB4* y, aunque el resultado es visualmente menos espectacular, lo cierto es que resulta más realista. Obviamente, hacerse con el control del atleta y de sus acrobacias es una tarea que requiere un largo período de entrenamiento y si tenemos en cuenta que para entrar en un torneo tenemos antes que clasificarnos, las primeras partidas pueden resultar frustrantes.





Y es que, para poder competir contra otros rivales, antes hemos de conseguir sumar una puntuación altísima en varios descensos de lo más variados, lo que requiere un dominio de la tabla de gran nivel. Como veis, no es apto para jugadores torpones.



A nivel técnico nos encontramos con un juego que muestra unos personajes menos espectaculares y más pequeños que los de *CB4*, pero que muestran una gran animación. Las pistas son las más amplias que hemos disfrutado en un juego de snowboard y presentan múltiples caminos alternativos, lo que aporta nuevos alicientes a los descensos al permitirnos buscar entre varios caminos diferentes el recorrido que más acrobacias puede permitirnos hacer. Además, todas las pistas lucen unas suaves texturas y una solidez más que encomiable que sólo enturbia un ligero popping de vez en cuando. Además, hasta tiene editor de pistas...



Elegir entre *MTV* y *CB4* va a depender de tus gustos. Éste es mejor, pero más corto que *CB4*.

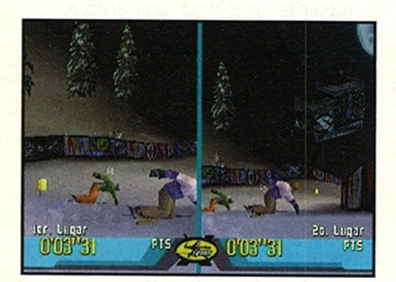


Si sumamos defectos y virtudes nos encontramos con un juego superior a *CB4*, aunque carece de su variedad y se hace más corto. Tiene menos personajes y menos tipos de pruebas, pero lo cierto es que si buscas snow del bueno, éste es el más realista... y difícil.

PRO BOARDERS

Más difícil de lo que parece







En *Pro Boarders* podemos encontrar características tanto de los últimos *CoolBoarders* como de *MTV Snowboarding*, sin embargo, el juego no llega a alcanzar ni la espectacularidad de los primeros, ni la jugabilidad del segundo. Se queda en un híbrido con pocas cosas que aportar.

Lo primero que llama la atención es que el juego no presenta un campeonato como tal, dejando que seamos nosotros los que elijamos el tipo de competición (saltos, Half-Pipe, descenso…) de manera que cuando ganemos en cada uno de ellos, abramos nuevas pruebas. Aunque en un principio el sistema se hace adictivo, la imposibilidad de variar de tónica (optando por otro modo de juego o entrenando), hace que vaya perdiendo interés poco a poco.

Gran parte de la culpa la tiene un sistema de realizar acrobacias similar al de *MTV*, pero que impone más limitaciones y a la larga se hace cansino. Además, no cuenta con muchas acrobacias y el reto que nos ofrece es más conseguir encadenarlas (que no es sencillo) que aprender nuevos giros y piruetas.

A esto hay que sumarle un scroll bastante brusco que entorpece la visión del juego en muchas ocasiones y una calidad gráfica que no llega a la brillantes de *CoolBoarders 4* ni a la suavidad de *MTV*. Los personajes ni son grandes ni están especialmente bien animados. Ofrece, eso sí, numerosos secretos en forma de nuevos retos y una buena variedad de tablas para elegir. Lo más destacable es que nos permite jugar a dobles en casi todos los modos de juego.

No es un mal juego, y sabe hacerse duradero y entretenido, sin embargo, *CB4* y *MTV* están muy por encima de él y ofrecen más variedad y calidad.


No es normal encontrar que en pruebas como Half Pipe se permitan dos jugadores a la vez.





TRICK'N SNOWBOARDER

La sencillez al poder



La incursión de Capcom en los deportes de invierno no ha podido ser más irregular. Por un lado nos encontramos con un juego fresco e innovador, pero por otro tropezamos con ciertas deficiencias que le colocan en una posición un tanto extraña.

Capcom ha sabido mantener esa línea arcade tan característica de sus títulos, lo que nos ofrece un control tan sencillo y asequible como pulsar un botón para realizar una acrobacia. Obviamente, lo disfrutarán los más torpones, pero los que ya estén curtidos en esto de snow y hayan empezado su andadura por este deporte con juegos como *CB2*, lo encontrarán demasiado simplote.

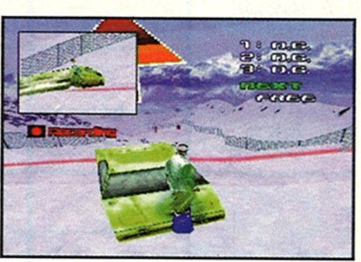
Su aspecto más innovador es un divertido modo de juego en el que nos convertimos en un boarder profesional que debe recorrer distintas pistas realizando una acrobacia concreta en puntos concretos. Avanzando y ganando ciertos piques con otros corredores, podemos descubrir personajes ocultos. La desgracia es que este modo de juego apenas dura unas horas.

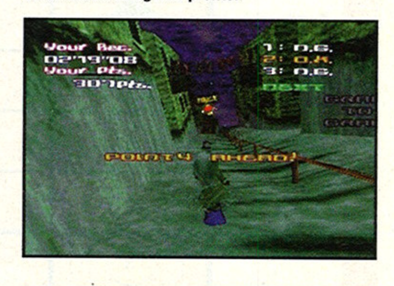
Tras este modo Season, el compacto sólo nos ofrece un modo para dos jugadores, bastante divertido, y un Modo Free en el que podemos competir en cualquier pista de cualquiera de sus cinco modalidades, aunque el sistema es tan sencillo que cansa enseguida.

Gráficamente da una de cal y otra de arena. Frente a escenarios vistosos y bien iluminados y personajes grandes y bien animados, encontramos animaciones bruscas y un molesto popping.

Resulta entretenido, pero demasiado simplón, una buena oferta para iniciarse en el snowboard, pero con menos posibilidades que los simuladores "serios".




Su excesiva simpleza hace que sus posibilidades de diversión se agoten pronto.





Aunque ha sido difícil decidir un ganador, nos hemos decantado por *CoolBoarders 4* al ser más largo, más duradero y más barato que *MTV Snowboarding*. Sin embargo, *MTV* es una oferta igual de interesante, en especial por sus innovaciones. En Plantinum no puede haber dudas...

1º


2º


3º


4º


5º


6º


TÍTULO		CoolBoarders 2	CoolBoarders 3	CoolBoarders 4	MTV Snowboarding	Pro Boarders	Trick'n snowboard
CARACTERÍSTICAS GENERALES		B	MB	E	MB	B	R
	Número de jugadores	2	2	4	2	2	2
	Número de personajes	4	13	20	6	8	8
	Número de tablas	3 X 3	3 X 5	40	4 X 6	4 X 8	10
	Número de pistas	15	6 X 6	6 X 5	6 X 5	10 X 3	14
	Modos de juego	4	3	4	2	3	3
	Secretos	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
	Tipos de competición	4	6	6	5	10	5
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS		B	B	MB	MB	B	B
	Escenarios	B	B	MB	MB	B	MB
	Sonido	MB	B	R	MB	B	MB
	Música	B	MB	MB	MB	MB	B
	Animación	B	B	MB	MB	R	B
	Scroll	B	MB	E	B	R	R
JUGABILIDAD		B	MB	MB	MB	B	R
	Dificultad	Alta	Alta	Alta	Muy alta	Muy alta	Muy baja
	Duración	B	MB	E	MB	B	R
	Adicción	B	MB	MB	MB	B	B
	Control	MB	MB	MB	MB	R	B
	Acrobacias	B	MB	E	B	B	R
OPCIONES DE CONFIGURACIÓN		M	R	MB	B	MM	B
	Niveles de dificultad	1	3	3	No	No	4
	Editor de personajes	No	No	Sí	No	No	Sí
	Editor de tablas	Sí	No	Sí	No	No	No
	Editor de circuitos	No	No	No	Sí	No	No

Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Como habréis observado, junto a uno de los juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con el juego recomendado.

Vamos a explicaros los términos empleados en el cuadro de análisis.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de los datos objetivos. Cuando este número está representado por dos cifras, por ejemplo en tablas 2 X 20, se indica que hay dos tablas por cada personaje. En el caso de las pistas, indica el número de pistas por cada zona temática diferente.

Modos de juego: Distintas posibilidades de juego, como campeonato, práctica o dobles.

Tipos de competición: Número de pruebas diferentes a las que nos debemos enfrentar como Half-Pipe o slalom.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Calidad de los principales factores gráficos del juego.

Escenarios: Se valora tanto su complejidad y originalidad como sus posibles problemas técnicos.

Sonido: Efectos de la tabla al deslizarse, voces...

Música: Una buena banda sonora aporta ritmo al juego.

Animación: Tanto la calidad como la variedad de las animaciones de los personajes, así como su fluidez.

Scroll: La suavidad del movimiento.

JUGABILIDAD

Factores que influyen directamente en el buen manejo del juego y que a la larga afectan a la diversión. En acrobacias se valora su realización.

CONFIGURACIÓN

Posibilidad de elegir entre distintos niveles de dificultad o editar nuestras propias tablas, personajes o pistas.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Duda, luego existe

Hola amigos de PlayManía. Lo primero, deciros que estáis elaborando la mejor revista del mercado. Esta es mi pregunta. Me he comprado una PlayStation y quiero comprarme un juego, pero dudo entre: *Gran Turismo 2*, *Medal of Honor* y *Syphon Filter*. Ya sé que son diferentes, pero ¿cuál me recomendáis?

Guillermo Díaz-Pavón Callejas (Madrid)

¡Vaya tres juegazos que has ido a escoger! Al decirnos tan poco de tus gustos, es más difícil recomendarte uno u otro, pero está claro que *Gran Turismo 2* no debería faltar en tu colección, porque es el mejor y más completo juego de velocidad de PlayStation.

Syphon Filter es, dentro de los juegos de acción, uno de los más divertidos, pero recuerda: está recomendado para mayores de 18 años. Y *Medal of Honor* es, junto a *Quake II*, el mejor shoot´em up subjetivo. Con cualquiera de ellos te lo vas a pasar como un enano, pero empieza con *Gran Turismo 2*.

Apurado por el dinero

¿Cómo os va por ahí Playmaníacos? Vuestra revista me parece la mejor. Bueno, al grano. Tengo 5.000 ptas ahorradas y quiero comprarme un juego Platinum. ¿Cuál me recomendáis? No me gusta el rol ni los Shoot´em ups, y tengo *Tekken 3* y *Resident Evil 2*. Confío en vosotros.

Juan Carlos Calvo Gómez (Madrid)

La serie Platinum tiene numerosos títulos de calidad en todos los géneros, depende un poco de tus gustos. De cualquier forma, no deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con *Gran Turismo*, *Colin McRae*, *Tomb Raider 2* o *Crash Bandicoot 2*. Tienes donde elegir, y con cualquiera de ellos habrás hecho una compra excelente.

Tres joyas

Hola PlayManía: Soy Ernest y tengo 11 años. Me gustaría que me recomendaseis un juego de plataformas, otro de lucha y, de paso, uno de carreras para mi padre. Por cierto, enhorabuena por la revista. El número de enero es el primero que leí, porque tengo la PSX desde diciembre.

Ernest López Navarro (Valencia)

Ernest, enhorabuena por tener un padre que disfruta con lo mismo que tú, porque no todos tienen la misma suerte. Bueno, para tu padre *Gran Turismo 2* es lo mejor que podéis encontrar. Si es por dinero, en la serie Platinum podéis encontrar el primer *Gran Turismo* que, aunque más limitado, está muy bien.

Y para ti Ernest, los mejores plataformas son las dos últimas entregas de *Crash Bandicoot* y, dentro de la lucha, el insuperable *Tekken 3*.

Aprovechar el ratón

Hola amigos. Acabo de descubrir las aventuras gráficas gracias al juego *Expediente X*, y me ha gustado mucho, tanto que me lo he pasado en 2 días. Me gustaría que me recomendaseis varios juegos de este estilo, con el mismo nivel de dificultad, ya que he oído que las aventuras gráficas son muy complicadas. He oído hablar de *Atlantis*, *Egipto*, *China*, *Discworld*, *Discworld Noir* y *Broken Sword 2*, ¿cuál creéis que me conviene más? No tiene porque ser divertido.

JL Alkorta Barbé (San Sebastián)

Vamos, que si te recomendamos un "pestiño" te da igual ¿no? Tranquilo que no lo vamos a hacer. No hay dos aventuras gráficas iguales, ni en desarrollo ni en dificultad, pero el que más se puede parecer es *Atlantis*, aunque es lento y tiene unos puzzles más complicados. *Egipto* y *China* son del mismo estilo, pero mucho más pesados. *Broken Sword 2* es una de las mejores aventuras, pero es muy difícil encontrarla en las tiendas. Nuestra recomendación es *Discworld Noir*, que es divertido y no muy difícil. Tú decides.



Discworld Noir

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Pokémon en PlayStation?

Antes de nada quiero felicitaros por la revista, en especial por el apartado de las guías, ya que me han sacado de más de un apuro. Me gustaría saber si hay o sacarán algún juego del estilo de Pokémon, es decir, que puedas capturar tus propios aliados, entrenarlos, subirlos de nivel...y si además puedes luchar contra las capturas de tus amigos, como en Jade Cocoon, mucho mejor.

Ángel Martínez Aspas (Valencia)

Soy Sergio y quisiera saludar a todo el equipo que hace PlayManía y felicitaros por la revista. Mi pregunta es: ¿saldrá algún juego de Pokémon para PlayStation? Gracias y seguid así.

Sergio Escudero Pérez (Alicante).

Hola Playmaníacos. Me encanta vuestra revista y me gustaría que me respondierais a esta pregunta: ¿va a salir Pokémon para PlayStation? Y si va a salir ... ¿cuándo?

Daniel Lobo Barrante (Sevilla)

Como podéis ver, son muchos los lectores que nos preguntáis si PlayStation va a recibir algún juego de la serie Pokémon. Por desgracia la respuesta es no. No veremos a Pikachu y compañía en la consola de Sony. Lo que si os podemos adelantar es que Sony tiene la intención de sacar algo parecido, un juego nuevo y completamente original, de mecánica parecida, con un montón de monstruos para capturar, entrenar...

No sabemos cuando se mostrarán las primeras imágenes del juego, ni cuantos monstruos presentará, ni su aspecto, ni tenemos una fecha de lanzamiento definitiva. Lo único que sí está confirmado es que el mismísimo presidente de Sony es quien ha anunciado que están trabajando en un juego de estas características, sobre todo en el diseño de las criaturas. Lo que sí podéis tener claro es que cuando sepamos algo nuevo sobre este juego, tanto si va a salir en España como si no, seréis los primeros en enteraros.

Que sea "facilito"

Buenas chavales de PlayManía, me quiero comprar un shoot´em up subjetivo. He visto el *Quake II* y me gusta, pero me han dicho que es muy difícil. En vuestra comparativa es el mejor, pero con dificultad muy alta, y yo me quiero comprar uno fácil. ¿Cuál me recomendáis?

Iván Tallón Monerris (Alicante)

Casi todos los shoot´em ups subjetivos resultan un poco difíciles al principio, sobre todo hasta que nos acostumbramos al sistema de control. *Quake II* no es una excepción, y puede desesperar en las primeras partidas. La única alternativa clara es *Medal of Honor*, que tiene una dificultad progresiva mucho más ajustada a lo que tú estás buscando.

¿Pocket qué?

Hola PlayManíacos, lo primero decir que me encanta vuestra revista y que sigáis haciéndola igual de bien. Quería preguntaros una cosa. En *Final Fantasy VIII* fui al bosque de Chocobos, y un chico me explicó algo sobre introducir la PocketStation y seleccionar la opción Guardar. Pero es que no tengo ni idea de lo que es PocketStation. Me gustaría que me dijerais qué es exactamente y si *Chocobo World* viene con ella o hay que comprarlo aparte. Muchas gracias.

Andrea Corrón González (Madrid)

A ver Andrea, que tienes un pequeño lío. PocketStation es un periférico creado por Sony que, hoy por hoy, sólo se puede encontrar en Japón. Tiene numerosas funciones, pero lo que más caracteriza a este periférico es la posibilidad de disfrutar de minijuegos en su pantalla de cristal líquido. Así pues, el *Chocobo World* es uno de estos minijuegos, y al guardar la partida de *FFVIII* en PocketStation, guardamos automáticamente el minijuego. Así, podemos disfrutar de *Chocobo World* en el metro o mientras esperamos un autobús. Ni se compra, ni se vende, sólo podemos acceder a él al guardar la partida. Por desgracia, Sony no tiene previsto distribuir este periférico en el resto del mundo. Si te sirve de consuelo, lo que se puede conseguir jugando con *Chocobo World* no afecta al desarrollo de *Final Fantasy VIII*.

¿Qué pasó con...?

Hola amigos. Os quería preguntar por el juego de *Jackie Chan*. Sé que el título es otro, pero el protagonista es él. En el suplemento Juegos de Cine del nº5 dijisteis que saldría a la venta en octubre, pero aún no ha salido. ¿Cuándo lo hará?

Juan José Garrido Periñán (Sevilla)

No es cosa extraña que un juego se anuncie para un mes concreto y acabe apareciendo mucho más tarde. Cuando nosotros damos una fecha de lanzamiento, lo único que hacemos es transmitiros los planes que la compañía nos ha facilitado. Y, como todo en la vida, estos planes pueden sufrir cambios sin previo aviso. Así pues, Sony tenía previsto lanzar el año pasado *Jackie Chan Stuntmaster*, pero el juego ha sufrido numerosos y largos retrasos para mejorar y ampliar sus posibilidades. Según las últimas noticias, Radical Entertainment, el grupo que lo está programando, casi ha finalizado el proceso de desarrollo, por lo que es posible que esté aquí para el verano... si no pasa nada más.

Dudas conceptuales

Hola amigos, os felicito por vuestra revista. Me gustan los juegos de plataformas, ¿cuál me recomendáis *Chef´s Luv Shack* o *Buster*? Y en segundo lugar, ¿saldrá *Final Fantasy IX* para PlayStation? Gracias.

Yerai Hernández Falcón (Las Palmas de Gran Canaria).

En primer lugar, amigo Yerai, Ni *Chef´s Luv Shack* ni *Buster* son plataformas. El primero es un "Party Game" (juego de minijuegos) con un sentido del humor bastante "subidito" de tono, y el segundo una aventura gráfica de corte infantil. En segundo lugar, las últimas noticias que tenemos es que *Final Fantasy IX* saldrá para PlayStation, no para PS2.



Che´s Luv Shack

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **HARDWARE:** Con este término nos referimos a los componentes "físicos" de un sistema electrónico-digital, como un ordenador o una consola. Así, el lector de CD de nuestra PlayStation es una pieza de Hardware. Hay efectos gráficos que se realizan mediante hardware, es decir, mediante chips específicos para ello.
- **PREVIEW:** La preview (o vista previa) es el nombre que se da a los artículos sobre productos aún no terminados, o que están por llegar. En ellos se trata de adelantar algunas de las particularidades de los juegos y de su desarrollo, aunque siempre se sabe que estos datos pueden sufrir cambios a medida que avance el desarrollo del juego.
- **RCA:** Son las siglas de Radio Cable Audio, que traducido significa radio control audio. Con este nombre nos referimos a los cables que transmiten la señal acústica de nuestras consolas a la televisión. Suelen ser dos; uno para el sonido mono (rojo) y otro para el estéreo (blanco), sin embargo, lo importante es la clavija y el color no es más que una orientación. Es decir, si tenéis una conexión RCA roja y negra la podéis emplear igualmente.
- **REVIEW:** La review (o revisión) es el término que se da a los artículos sobre productos ya finalizados. En ellos se hace una valoración exhaustiva de los puntos fuertes y débiles de los juegos y normalmente se aporta una opinión y una puntuación.
- **RFU:** Significa Radio frecuencia UHF. Cuando hablamos de RFU, nos referimos a un único cable que lleva al televisor las frecuencias de vídeo y de audio. Dicho cable se conecta a la entrada de antena del televisor y da una calidad de imagen y audio inferior a un cable RGB.
- **SHAREWARE:** Este es el nombre que se da a versiones incompletas, pero gratuitas, de programas y juegos. Se utilizan para que los usuarios conozcan dichos juegos y programas, y los compren si les gustan.
- **SISTEMA DE SEMICÍRCULO:** Con este nombre nos referimos al sistema de control de los juegos de lucha en los que las magias y los golpes especiales se realizan efectuando un semicírculo con los botones de la cruceta. Un buen ejemplo de juegos con este tipo de control lo encontramos en cualquiera de los *Street Fighter*.
- **SOFTWARE:** Este es el término que se da a los programas que funcionan dentro de un sistema electrónico-digital, como un sistema operativo o un juego.

Consultorio

El dos, el tres y el cuatro

Hola amigos de PlayManía, quería felicitaros por vuestro primer año de revista y también preguntaros si merece la pena comprar *Tomb Raider IV* teniendo el II y el III.

David Rodríguez Rodríguez (Ourense)

Pues hombre, es como todo en la vida. Si las dos partes que tienes te han gustado (suponemos que sí), ten por seguro que *Tomb Raider IV* te va a fascinar. De toda la saga es el que mejor ambientación tiene, los puzzles más complicados y un entorno gráfico más detallado. A nosotros, si te sirve de algo, *Tomb Raider IV* es el que más nos ha gustado.



Lara Croft

¿Es abusivo?

Hola queridos amigos de PlayManía. Ya falta menos de un año para que salga la PS2, pero a mi no me interesa un DVD para ver películas, ni poder escuchar un CD de audio. Yo sólo quiero jugar, y jugar barato. Por eso me esperaré a ver que hacen otras marcas. 60.000 pesetas es un precio abusivo ¿Sony hará ofertas, como otras marcas, en las que sacará una PS2 barata y otra estándar? ¡Ah! y nadie aún ha comentado lo que valdrá un DVD.

Miguel Serrano Torres (Barcelona)

Vamos por partes Miguel. Es cierto que falta menos de un año para que salga PS2 y que podrá reproducir películas DVD y CD´s de música, pero lo que todavía no está confirmado al cien por cien es que costará 60.000 pesetas, puede ser menos. En segundo lugar no hay "otras marcas", como tú dices, que pongan a la venta dos versiones distintas de una misma consola. En tercer lugar, 60.000 pesetas es el precio con el que se puso a la venta PlayStation, y hoy en día es la consola más vendida de la historia. Además, según las tendencias del mercado, el DVD es el soporte que está llamado a sustituir al vídeo, por lo que nunca estará de más tener un aparato con el que puedes tener acceso a distintas formas de diversión. Y qué me dices de tener acceso a Internet y a otros servicios como correo electrónico. Como tú bien dices, tienes un año completo para ahorrar o bien para esperar a ver si merece la pena realmente. Nosotros, lo tenemos muy claro.

Aunque tampoco está confirmado, el precio de un juego en formato DVD variará poco respecto a lo que cuesta un juego en soporte CD, es decir, unas 8.000 pesetas.



PlayStation 2

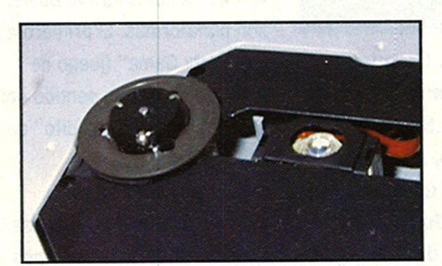
Problemas técnicos

Mientras no se te caigan las bolitas...

Hola Playmaníacos, me llamo Miguel y aparte de una PSX tengo 16 años. He tenido un pequeño problema con mi consola, no es fácil de explicar, pero lo intentaré: en el lugar donde se colocan los CD´s hay tres patillas negras, las cuales se han ido cayendo progresivamente. ¿Puede afectar esto al funcionamiento de la consola? ¿Tiene arreglo? ¿Será muy caro si lo tiene? Gracias por leer mi carta y feliz milenio.

Miguel Aranda Forcada (Madrid)

Tranquilo, que te has explicado muy bien. El disco negro que nos comentas es una pieza estándar que llega así de fábrica, es decir, viene con esas "patillas" de serie. A primera vista no tienen ninguna utilidad aparente, por lo que no debes preocuparte demasiado porque se caigan. Suponemos que tu consola seguirá funcionando exactamente igual con ellas que sin ellas; el problema sería más grave si las bolitas metálicas que sujetan el CD se cayeran. Y como no es tu caso, no te preocupes.



Pieza que sujeta el CD en PlayStation

Accesorios defectuosos

Hola compañeros de todos los meses, espero que me ayudéis. Me llamo Néstor y lo que me ha pasado es que los mandos han dejado de funcionar en mi PlayStation. Yo creo que los mandos están bien y creo que el problema está en los puertos de la consola. Por si os sirve de ayuda, todo pasó después de conectar el Multi Tap de "Pelican Accessories". Por favor, responded a mi carta, ya que la PSX es mi vida, me estoy aburriendo sin ella.

Néstor Cavero Martín (Cartagena)

No eres el primero que tienes problemas con los accesorios de Pelican que, por desgracia para el usuario, no siempre ofrecen la máxima calidad y pueden presentar algún defecto importante. En el caso del Multi Tap de Pelican, por las noticias que tenemos, ciertas combinaciones de distintos tipos de mandos con este periférico pueden dar lugar a problemas como el que te ha pasada a ti, es decir, que los puertos de conexión queden desconectados. No te vamos a engañar, tu problema tiene difícil solución. Lo primero que deberías hacer es dirigirte a la tienda donde compraste el Multi Tap de Pelican, probar allí el periférico en una de sus consolas e intentar por todos los medios que te devuelvan el dinero y te reparen la consola de forma gratuita. Insiste todo lo que puedas, porque si ese Multi Tap estaba defectuoso y es el causante de la avería, quien te lo ha vendido es el culpable del estado actual de tu consola. Si la tienda ha cerrado o el vendedor se niega en redondo (cosa que no debería hacer), puedes ponerte en contacto con el servicio de atención al cliente de Sony y exponerles detalladamente tu caso. Si tu consola todavía está en garantía, te la repararán sin coste alguno. Si no está en garantía, y tiene cierto tiempo, infórmate sobre cuanto puede costarte, y sopesa si te conviene comprarte una nueva. Cuando vayas a comprar un periférico, infórmate bien y en el caso de algo tan específico como el Multi Tap, compra los oficiales. A veces, lo barato sale caro.



Multi Tap de Sony

4 MB Real Mem. Card

60 bloques a un precio inmejorable

Esta tarjeta de Piranha, distribuida por Aplisoft, tiene todas las papeletas de llevarse el premio a la mejor memory card para PlayStation.

Sus 4 megas de memoria nos dan la friolera de 60 bloques sin comprimir, lo que significa que ya os podéis olvidar de los errores de las tarjetas de memoria comprimidas, que ofrecen muchos bloques pero también muchos quebraderos de cabeza.

El manejo es muy sencillo. La tarjeta tiene 4 leds rojos que representan cuatro tarjetas de memoria de 15 bloques cada una. Apretando el "select", y luego "R1" en el pad, iremos iluminando cada "lucecita" para saber qué tarjeta estamos utilizando. La única pega, aunque prácticamente insignificante, es que si apagamos la consola y la volvemos a encender, la luz siempre se pondrá en la primera tarjeta, o sea, no memoriza la posición de la última tarjeta que hemos utilizado. Por ejemplo, si tenemos grabado el *Tomb Raider* en la posición nº 3, cuando apaguemos la consola y volvamos a jugar, antes debemos hacer la operación (select y R1) y cambiar la tarjeta a la posición 3.

Por lo demás, a nosotros no nos ha dado ningún problema, los datos no están comprimidos (esto es muy importante), encaja perfectamente en la ranura de la consola y tiene un precio muy atractivo: 2.490 ptas. Por este precio, si 60 bloques te parecen pocos, pues te compras dos tarjetas y listo.

- Precio: **2.490 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Mem. 60 bloques**
- Valoración: 

Los mejores

1º 4 MB Real Memory Card
2º Mad Catz 1MB
3º Blaze 4 MB
4º Memory Card Sony
5º Blaze 2 MB

Pad Dual Force V-Rally 2

Con pocas cosas que aportar

La compañía Infogrames ha sacado al mercado una línea de periféricos para PlayStation con el logotipo de su divertido juego de velocidad *V-Rally 2*. Antes de nada, hay que aclarar que estos periféricos (hay volantes, tarjetas de memoria...) funcionan con cualquier juego de Play. Lo decimos por si hay algún despistadillo que piensa que sólo valen para el citado juego, que los hay.

Este mando que nos ocupa, tiene prácticamente las mismas funciones que un Dual Shock, aunque hay dos detalles que le hacen estar por debajo de éste en cuanto a calidad.

Por un lado, los botones Cuadrado, Triángulo, etc, etc... son un poco más durillos que los del mando original de Sony, y no basta con poner el dedo encima. Hay que apretar un poquito, lo que a la larga se hace incómodo y molesto.

Por otro, la vibración no está tan bien conseguida, ya que se limita a cambiar la intensidad (más fuerte, o menos fuerte) pero no la sensación. Los dos motores del Dual Shock muestran muchas más sensaciones distintas que los de este *V-Rally 2*.

La cruceta sin embargo, sí está a la altura del Dual Shock, respondiendo con exactitud a nuestras órdenes, algo de lo que pocos mandos analógicos pueden presumir.

Su diseño clásico y su acertado tamaño le convierten en uno de los mandos más cómodos que hemos probado, superando en este aspecto incluso al Dual Shock.

En el lado positivo, está su precio 2.990 ptas, que le convierte en el mando con tecnología Analógica-Dual Shock más barato del mercado.

Si buscáis buen precio, compraros este V-Rally 2, si buscáis calidad, el Dual Shock de Sony sigue siendo el mejor.

Los mejores

1º Dual Shock
2º Dual Impact
3º Mad Catz Dual Force
4º Shock 2
5º Barracuda 2

- Precio: **2.990 ptas.**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Teléfono: **91 329 42 35**
- Tipo: **Mando Analógico**
- Valoración: **B**



Su excelente precio y el buen tamaño del mando son sus principales virtudes, aunque seguimos prefiriendo el Dual Shock de Sony.



GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
NINTENDO ACCIÓN
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
8 426239 040150 00003
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
HOBBY PRESS

Volante V-Rally 2

- Precio: **9.990 ptas.**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Teléfono: **91 329 42 35**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: 

Correcto, pero poco más

Los mejores

1º Act. Labs RS Racing
2º Speedster
3º Top Drive 2
4º Ferrari Shock 2
5º McLaren

Con un aspecto francamente atractivo, Infogrames nos presenta este Volante V-Rally 2, un periféricos que, aunque no tiene ningún defecto significativo, tampoco raya a gran altura en ninguna de sus características.

Para colocarlo, como ya viene siendo habitual, necesitaremos una mesa o cualquier superficie plana en la que podamos enroscar las sargentas con las que viene provisto. Una vez sujeto, el volante queda en el ángulo perfecto para manejarlo con comodidad.

El cambio de marchas se realiza por debajo del volante, mediante unas palancas tipo fórmula 1, un poco endebles y con escasa sensación de robustez, pero bien colocadas y que nos permiten cambiar de marcha con agilidad y rapidez.

A parte de poder acelerar y frenar con los pedales, también incorpora los típicos botones en el volante, a la altura de los pulgares, que nos permiten, si no encontramos una buena ubicación para los pedales, deshacernos de éstos y jugar con más comodidad.

Tiene una palanca para cambiar la configuración de NegCon a Dual Shock, aunque en ninguno de los dos casos nos termina de convencer.

En el modo NegCon el volante responde muy lentamente a nuestras órdenes, sin darnos tiempo a maniobrar en condiciones. A no ser que el juego tenga la opción de calibrar el volante, los resultados no son del todo satisfactorios.

Cambiando la palanca a la posición Dual Shock, se gana algo más de maniobrabilidad, pero sigue sin convencernos en este aspecto, porque hay que torcer mucho el volante para conseguir realizar un giro cerrado, y la velocidad a la que transcurren los juegos de coches nos obliga a estar dando volantazos continuamente, con lo que se pierde bastante precisión a la hora de encarar correctamente las curvas.

La vibración no pasa de ser una anécdota. Pese a que el volante viene equipado con esta opción, no reproduce una sensación demasiado real.

La calidad en general de los pedales, volante y botonadura, aunque es de plástico, es buena. Los botones están perfectamente situados en posiciones cómodas y accesibles y el volante tiene un tacto muy agradable gracias al material del que está compuesto.

Su precio, 9.990 ptas., es sin duda una de las mejores bazas de este volante V- Rally 2, que viene a engrosar la larga lista de volantes para PlayStation, pero que no consigue aportar nada nuevo o de mejor calidad de lo que ya habíamos visto antes. No pasa de correcto.



La calidad del volante es correcta en todos sus aspectos, pero lo cierto es que no supera a los demás volantes existentes y tampoco aporta nada nuevo a lo visto en el mercado.

RGB Scart Cable

- Precio: **990 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Cable RGB**
- Puntuación: 

La mejor calidad de imagen a un precio...

Aquí tenéis una auténtica joya. ¿Qué por que lo decimos? Escuchad atentamente.

Este cable de euro-conector es un cable RGB puro, esto quiere decir que aparte de conseguir una imagen mucho más nítida y perfecta que el euro-conector que viene de serie con la consola y no acorta la pantalla como ocurre con otros cables similares.

Tiene un sistema automatizado para que al enchufar la consola salga directamente el canal del euro-conector aunque anteriormente tu tele estuviera en otro canal. También tiene dos entradas de audio estéreo tipo RCA, para conectar el sonido a cualquier cadena de música o amplificador, y es compatible con las pistolas que usen el sistema GunCon.

Pero lo más interesante no son las excelentes prestaciones de este cable de Piranha ni su calidad, es su increíble precio... ¡990 ptas! Impresionante ¿no?

Los mejores

1º Piranha RGB Scart Cable
2º Super Scart Cable RGB Guillemot
3º Cable Scart RGB Logic 3
4º Cable Euro-AV Sony

500 ptas.

de descuento en tu compra en





¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2000.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			



Play manía

Forma de pago

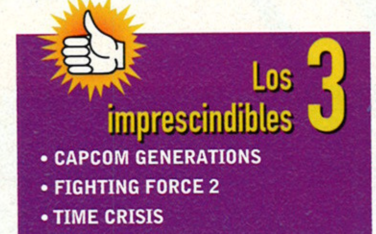
❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos y con un nuevo formato.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos



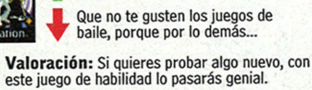
Los 3 imprescindibles
- CAPCOM GENERATIONS
- FIGHTING FORCE 2
- TIME CRISIS

BUST-A-GROOVE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.
↓ Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...



8 Valoración: Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

FIGHTING FORCE 2

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 Valoración: Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

R/C STUNT COPTER

Compañía: Interplay **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AJ.

↑ Recrea con fidelidad el manejo de los helicópteros de Radio Control.
↓ Por su realismo resulta bastante difícil de manejar.

6 Valoración: Pese a su calidad, es un juego sólo recomendable para amantes de los simuladores.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.
↓ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 Valoración: Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

ACTION MAN- MISSION XTREME

Compañía: Hasbro **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando,
↓ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.

6 Valoración: Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA (PLAT.)

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, P.

↑ Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.
↓ A nivel gráfico se ha quedado un poco desfasado.

8 Valoración: Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las películas

PAC-MAN WORLD

Compañía: Namco **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reencontrarse con uno de los personajes clásicos del videojuego.
↓ Pese a sus modos de juego, resulta un poco sosete.

5 Valoración: Recomendado para mitómanos y aquellos que quieran conocer a este clásico.

PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 Valoración: Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-3 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Una buena conversión de la máquina e ideal para jugar acompañado.
↓ Se hace repetitivo, sobre todo jugando solos.

5 Valoración: Ejercer de Godzilla para destruir la ciudad sólo es divertido en compañía de amigos.

T'AI-FU

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Simpático beat'em up para los más pequeños.
↓ Resulta un tanto simple y termina por hacerse repetitivo.

6 Valoración: Por sus simpáticos gráficos y personajes lo sabrán disfrutar los más jóvenes.

ARMY MEN 3D

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.
↓ Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

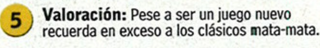
5 Valoración: Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su clásica jugabilidad y los cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.



5 Valoración: Pese a ser un juego nuevo recuerda en exceso a los clásicos mata-mata.

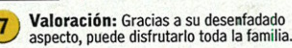
POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.





↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.



7 Valoración: Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

POY POY 2

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

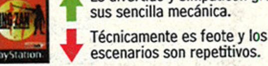
↑ Jugando varios es realmente divertido.
↓ Muy parecido a la primera parte. Jugando solo pierde interés.

6 Valoración: Ver a cuatro jugadores arrojándose cosas a la cabeza es muy divertido.

RISING ZAN

Compañía: Agetec **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es divertido y simpaticón gracias a sus sencilla mecánica.
↓ Técnicamente es feote y los escenarios son repetitivos.



6 Valoración: Es un juego fácil y entretenido, lo que a la larga lo hace monótono.

TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 Valoración: Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

BOMBERMAN

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Es la versión de *Bomberman* más divertida jugando cuatro a la vez.
↓ Jugar sólo se hace monótono. Además resulta corto.

6 Valoración: Uno de los títulos más divertidos que se pueden encontrar para multijugador.

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.
↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

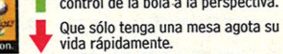
7 Valoración: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

PRO PINBALL: BIG RACE USA

Compañía: Empire **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un pinball muy realista, desde el control de la bola a la perspectiva.
↓ Que sólo tenga una mesa agota su vida rápidamente.



6 Valoración: Este es uno de los mejores pinballs que puedes encontrar.

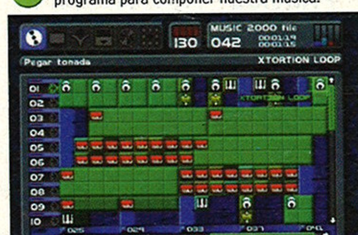
MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

-- Valoración: Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

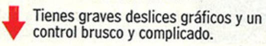


TINY TANK

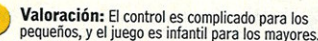
Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Este tanquecito debe cumplir una gran variedad de misiones.



↓ Tienes graves deslices gráficos y un control brusco y complicado.



5 Valoración: El control es complicado para los pequeños, y el juego es infantil para los mayores.



Los 5 imprescindibles

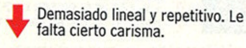
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SILENT HILL
- SOUL REAVER
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

AKUJI THE HEARTLESS

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gran calidad gráfica y estupenda ambientación vudú.



↓ Demasiado lineal y repetitivo. Le falta cierto carisma.



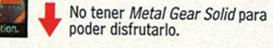
7 Valoración: Estilo *Tomb Raider*, pero sin grandes retos de inteligencia y habilidad.

MGS: SPECIAL MISSIONS

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las nuevas 300 misiones de entrenamiento para Solid Snake.



↓ No tener *Metal Gear Solid* para poder disfrutarlo.

8 Valoración: Pensado para aquellos a los que *Metal Gear* les supo a poco. Y a buen precio.

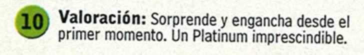
RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación.

↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.



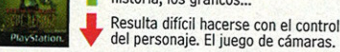
10 Valoración: Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SOUL REAVER

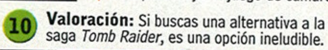
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...



↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.



10 Valoración: Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.



TRUE PINBALL (PLATINUM)

Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertidas y a un buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 Valoración: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

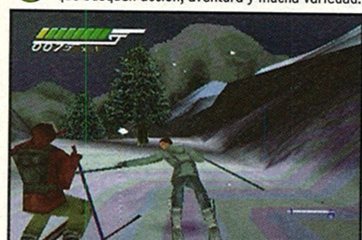
Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 Valoración: Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.



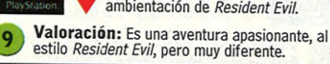
DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.

↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.



9 Valoración: Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.



SHADOWMAN

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Una ambientación muy conseguida y una historia muy trabajada. Es largo.

↓ Gráficamente queda por detrás de aventuras semejantes.

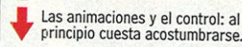
8 Valoración: Es una aventura larguísima, original y distinta. Y muy, muy tétrica.

SYPHON FILTER

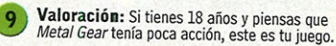
Compañía: 989 Studios **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...



↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.



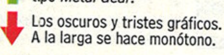
9 Valoración: Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

TENCHU (PLATINUM)

Compañía: Activision **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su ambientación y estilo de juego tipo *Metal Gear*.



↓ Los oscuros y tristes gráficos. A la larga se hace monótono.

7 Valoración: Si te gustan los juegos basados en el sigilo es una buena opción.

UN JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.

↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 Valoración: Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.

↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 Valoración: Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E Valoración: La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB Valoración: Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PK7 LIGHT GUN

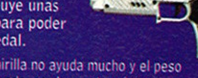
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B Valoración: Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

PREDATOR 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 8.990 ptas.



Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B Valoración: La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

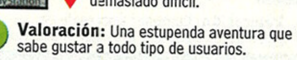
MEDIEVIL (PLATINUM)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos brillantes, situaciones variadas y divertido argumento.

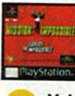
↓ Aunque es largo no resulta demasiado difícil.



8 Valoración: Una estupenda aventura que sabe gustar a todo tipo de usuarios.

MISSION: IMPOSSIBLE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Fiel adaptación de la película. Tiene un largo y variado desarrollo.

↓ El doblaje, el control y los gráficos no están excesivamente logrados.

7 Valoración: Ideal para aspirantes a espía que busquen una variada aventura.

SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 8.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.

↓ En control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 Valoración: Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.



TOMB RAIDER II (PLATINUM)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Junto con la cuarta parte, es la mejor aventura de Lara.

↓ Que haya salido *Tomb Raider IV* le resta cierto interés.

10 Valoración: Un título del que te resultará imposible separarte hasta acabarlo. Genial.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 8.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.

↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 Valoración: Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.



EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.

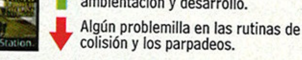
↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 Valoración: Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

TOMB RAIDER IV

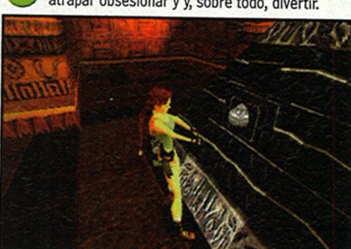
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano

↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.



↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 Valoración: Un juego imprescindible que sabe atrapar obsesionar y y, sobre todo, divertir.



Los 5 imprescindibles

- ABE'S ODDYSEE (Platinum)
- APE ESCAPE
- CRASH BANDICOOT 2 (Platinum)
- SPYRO 2
- TOY STORY 2

40 WINS

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Buenos gráficos 3D para un juego simpático con algo de aventura.
↓ Puede resultar muy infantil para los jugadores más maduritos.

7 **Valoración:** Un plataformas ideal para los más jóvenes. Resulta muy var ado y entretenido.

ABE'S EXODDUS

Compañía: GTI **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Su soberbio apartado gráfico. La complejidad de los puzzles.
↓ Muy parecido a *Abe´s Oddysee* y, por lo tanto, muy difícil.

8 **Valoración:** Un plataformas 2D sin igual. Ideal para los que busquen retos muy difíciles.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)

Compañía: GTI **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a enganchar de verdad.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles, ni pensar demasiado.

9 **Valoración:** El juego perfecto para todo aquel que disfrute con retos muy complejos.

ASTÉRIX

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

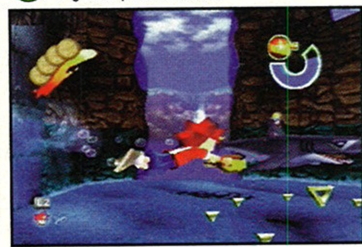
APE ESCAPE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.



BICHOS

Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

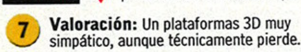
8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.



7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

CRASH BANDICOOT 2 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Un plataformas original, largo, divertido y a buen precio.
↓ No es muy difícil y le supera ampliamente la tercera parte.

9 **Valoración:** Ideal para los amantes de las plataformas de corte tradicional y a buen precio.

CROC 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

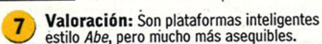
7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

HEART OF DARKNESS (PLAT.)

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.



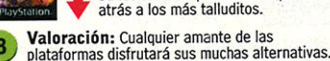
7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

SPYRO 2

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
↓ Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.



8 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.



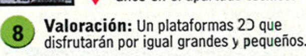


RAYMAN (PLATINUM)

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Largo, colorista, difícil y divertido. Un gran Platinum.
↓ Pese a su atractivo se le notan los años en el apartado técnico.



8 **Valoración:** Un plataformas 2D que disfrutarán por igual grandes y pequeños.

TOY STORY 2

Compañía: Disney **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.



LOS PITUFOS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

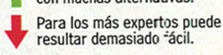
6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

TARZÁN

Compañía: Disney **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.



7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

BARRACUDA 2

Distribuidora: Netac **Precio:** 4.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

MB **Valoración:** El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

DUAL IMPACT

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

E **Valoración:** Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.

DUAL SHOCK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

MB **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

PS CHALLENGER

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Parecido a Dual Impact y al Dual Shock, pero no destaca especialmente por ninguna de sus características. No pasa de correcto.

B **Valoración:** Es muy parecido al Dual Shock, pero de calidad inferior.

TILT FORCE

Distribuidora: Pelican **Precio:** 4.990 ptas.

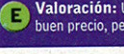
Es el primer mando que responde a los movimientos que hagamos con los brazos, ideal para juegos de velocidad o mata-mata. En lo demás es muy normalito.

B **Valoración:** Sólo recomendable si te gusta jugar moviendo los brazos.

DUAL FORCE V-RALLY 2

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 2.990 ptas.

No aporta nada especialmente interesante con respecto a Dual Shock, sólo su precio y ser compatible con Neg-Con.



E **Valoración:** Un buen precio, pero en prestaciones...

Los 3 imprescindibles

- FINAL FANTASY VIII
- SHADOW MADNESS
- WILD ARMS

BLAZE & BLADE

Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.
↓ No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.

6 **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

FINAL FANTASY VII

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...
↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

JADE COCOON

Compañía: Crave **Precio:** 8.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Su gran calidad gráfica y la posibilidad de criar monstruos.
↓ Se hace lento y tiene un desarrollo poco atractivo.

6 **Valoración:** Un RPG original y de bella factura, pero que no termina de enganchar.

FINAL FANTASY VIII

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



GUARDIAN'S CRUSADE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder adiestrar de distintas formas a nuestra mascota protectora.
↓ Una vez más, el idioma es el principal problema.

6 **Valoración:** Aunque a nivel gráfico resulta sosete, su desarrollo es de los que enganchan.

THE GRANSTREAM SAGA

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La libertad de movimientos en los combates y los entornos 3D.
↓ Su desarrollo resulta muy lineal y, para colmo, es muy corto.

7 **Valoración:** Aunque aporta unas cuantas ideas nuevas, ahora no deja de ser uno más.

SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.
↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

WILD ARMS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy*.
↓ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.

8 **Valoración:** Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII*.

GRANDIA

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés



↑ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.
↓ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

8 **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.



CABLE LINK

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

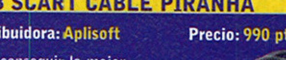
Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.





E **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.

MB **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)

Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión si conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

B **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.



- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY (Platinum)
- DRIVER
- GRAN TURISMO 2
- V-RALLY 2

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Muy realista en el planteamiento de estas conocidas carreras.
↓ El control no se decanta ni por el arcade ni por la simulación.

7 **Valoración:** Ideal si te apetece disfrutar de unas carreras muy largas y realistas.

BOMBERMAN FANTASY RACING

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Simpáticas, divertidas y alocadas carreras con los héroes *Bomberman*.
↓ Para los más mayores puede resultar excesivamente soso.

5 **Valoración:** Un arcade de carreras ideal para los más pequeños.

CARMAGEDDON

Compañía: SCI **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es muy, muy largo... y acaba "picando" bastante.
↓ Un control difícil. Además es imposible limitarse a correr.

6 **Valoración:** Más que correr, el juego se centra en atropellar zombies y destruir coches.

COLIN McRAE RALLY (PLAT.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

8 **Valoración:** Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

CRASH TEAM RACING

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

8 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



DEMOLITION RACER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Carreras donde, además de correr, hay que destrozar a los rivales.
↓ No tarda en hacerse monótono y gráficamente podría ser mejor.

5 **Valoración:** Es la misma idea de *Destruction Derby* y éste último es mucho mejor.

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 **Valoración:** Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

FORMULA 1 '97 (PLATINUM)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V.

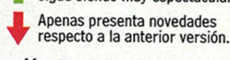
↑ Están presentes todos los circuitos y escuderías reales.
↓ Que no te guste la Fórmula 1, porque es el mejor juego que hay.

9 **Valoración:** Es el más completo de toda la saga de Psygnosis, pero, claro, sin actualizar.

FORMULA 1 '99

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



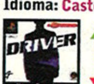


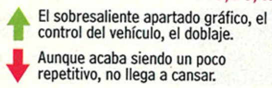
↑ Mantiene la jugabilidad de la saga, y sigue siendo muy espectacular.
↓ Apenas presenta novedades respecto a la anterior versión.

7 **Valoración:** Pese a sus buenas formas, no consigue superar a la versión del 97.

DRIVER

Compañía: GTI **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.





↑ El sobresaliente apartado gráfico, el control del vehículo, el doblaje.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

9 **Valoración:** Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.



GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

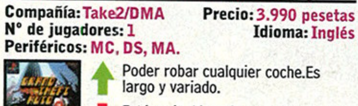


↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.

10 **Valoración:** Una obra maestra como la copa de un pinc. Una compra indispensable.

GRAN THEFT AUTO (PLAT.)

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MA.



↑ Poder robar cualquier coche.Es largo y variado.
↓ Está en inglés y tiene un scroll muy brusco.

5 **Valoración:** Está ampliamente superado por la segunda parte.

GRAN TURISMO 2

Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano



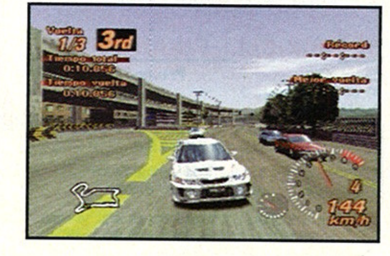
↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

10 **Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.





La secuela de *Gran Turismo* no podía ser mejor: muchos más coches reales, más circuitos, más pruebas para obtener licencia ... en fin un cúmulo de mejoras que se ven respaldadas por la inclusión de un fabuloso modo de Rally y carreras de larga duración. *Gran Turismo 2* es, en suma, una verdadera obra maestra.







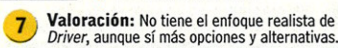
GTa 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MA.



↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.

↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.



7 **Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

JET RIDER 3

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Buena calidad gráfica, variedad de circuitos y emocionante desarrollo.

↓ El brusquísimo scroll que hace que las carreras sean mareantes.

6 **Valoración:** Si eres capaz de perdonarle la brusquedad de scroll, sabrás disfrutar con él.

MÓNACO GRAND PRIX 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 5.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

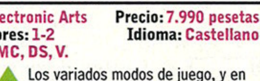


↑ El circuito de Mónaco, que es idéntico al real.

↓ Gráficamente no es tan explosivo como *F1 '97*, y no tiene licencia.

7 **Valoración:** Es un duro competidor para la saga *F1 '97*, al que no iguala por poco.

NEED FOR SPEED IV

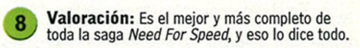


Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Los variados modos de juego, y en especial, el llamado persecución.

↓ Los coches siguen sin deformarse ni abollarse con las colisiones.

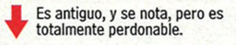


8 **Valoración:** Es el mejor y más completo de toda la saga *Need For Speed*, y eso lo dice todo.

MICROMACHINES V3

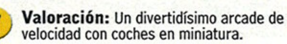
Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.





↑ Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.

↓ Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.



7 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

RENEGADE RACERS

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un simpático y divertido arcade de carreras de corte *Speed Freaks*.

↓ Es una pena que no haya más variedad de circuitos y vehículos.

7 **Valoración:** No supera a Crash Team Racing, pero es muy divertido y sabe enganchar.

RIDGE RACER TYPE 4

Compañía: Namco **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, NG.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

9 **Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

ROLLCAGE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las armas que podemos recoger para abrirnos paso en el carrera.

↓ Es fácil perder la orientación con los giros y los vuelcos de los coches.

6 **Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

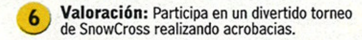
SLED STORM

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Es el primer título que nos permite conducir motos de nieve.

↓ El rebuscado sistema para realizar acrobacias.



6 **Valoración:** Participa en un divertido torneo de SnowCross realizando acrobacias.

SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.

↓ Pocas competiciones y escasos modos de juego.

7 **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

TOCA TOURING CAR 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Tiene un control y un apartado gráfico muy realista.

↓ No transmite una sensación de velocidad demasiado elevada.

7 **Valoración:** Pone a nuestra disposición todos los vehículos y circuitos de la competición real.

V-RALLY 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.

↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.



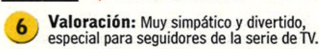
SOUTH PARK RALLY

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un simpático arcade de carreras con los personajes de la serie.

↓ No llega al nivel técnico de otros arcades parecidos.



6 **Valoración:** Muy simpático y divertido, especial para seguidores de la serie de TV.

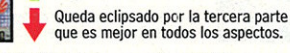
WIPEOUT 2097 (PLAT.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, LC.



↑ El aumento de armas y circuitos respecto a su antecesor.

↓ Queda eclipsado por la tercera parte que es mejor en todos los aspectos.



7 **Valoración:** Aunque es más completo que su antecesor, no deja de ser una actualización.

WIP3OUT

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La increíble sensación de velocidad que llega a transmitir.

↓ La elevada dificultad de algunos circuitos y competiciones.

8 **Valoración:** *Wip3out* es un paso de gigante dentro de la futurista saga de Psygnosis.

ACT. LABS RS RACING

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.

E **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

MB **Valoración:** De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

TOP DRIVE

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Casi igual al 2, tiene palanca de cambios, pero prescinde de la vibración y su sistema de sujeción es peor. Es compatible con Saturn y Nintendo 64.

MB **Valoración:** Parecido al Top Drive 2, pero nos decantamos por el 2.

TOP DRIVE 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.

E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN

Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

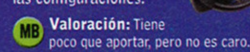
Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación. Sin duda, un gran volante.

E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.



MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.

FORMULA RACE PRO

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 16.990 ptas.

Es realista y sólido, de excelente calidad y robustez, aunque no vibra. Tiene palanca y pedales. Admite control digital y analógico.



MB **Valoración:** Su principal virtud es la inmensa sensación de realismo que transmite.

Los 3 imprescindibles

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- WWF WARZONE (Platinum)

BLOODY ROAR 2

Compañía: Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.

↓ Pocos personajes y, además, no tienen demasiados movimientos.

7 **Valoración:** Pese a las carencias citadas, es un título muy espectacular y jugable.

EHRGEIZ

Compañía: Square **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.

↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.



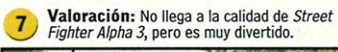
MARVEL VS CAPCOM

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un excelente crossover con los mejores personajes de cada universo.

↓ No poder cambiar de luchador en cualquier momento.



7 **Valoración:** No llega a la calidad de *Street Fighter Alpha 3*, pero es muy divertido.



DARKSTALKERS 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Algunos personajes están inspirados en los clásicos del terror.

↓ Los frecuentes y pesados tiempos de carga entre combates.

8 **Valoración:** Divertidísimo juego de lucha 2D con grandes dosis de humor y jugabilidad.

DRAGON BALL FINAL BOUT

Compañía: Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Francés
Periféricos: MC.

↑ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.

↓ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

6 **Valoración:** Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque un poco lento.

SOUL BLADE (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



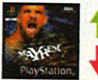
- ↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
- ↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.



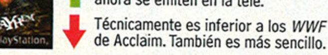
8 Valoración: Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

WWF MAYHEM

Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



- ↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
- ↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.



7 Valoración: Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

EAGLE ONE:HARRIER ATACK

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



- ↑ El excelente control de Harrier y las posibilidades que aporta.
- ↓ Gráficamente es inferior a *Ace Combat 3*, resulta un poco soso.

6 Valoración: Es la única alternativa a la saga *Ace Combat* y la supera en variedad.

ASTEROIDS

Compañía: Activision **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
- ↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

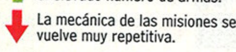
6 Valoración: La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
- ↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.



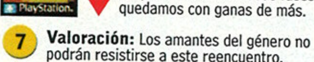
7 Valoración: Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

R-TYPE DELTA

Compañía: Irem **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




- ↑ Supone el regreso de uno de los mitos más importantes del género.
- ↓ No presenta demasiadas fases. Nos quedamos con ganas de más.



7 Valoración: Los amantes del género no podrán resistirse a este reencuentro.

ALL STAR TENNIS '99

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



- ↑ Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.
- ↓ Por desgracia son muy pocos en número.

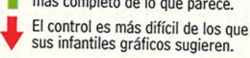
8 Valoración: No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



- ↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
- ↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.



6 Valoración: Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
- ↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 Valoración: Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

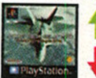


- ↑ Con diferencia, las peleas para cuatro jugadores simultáneos.
- ↓ Pocas opciones y pocos ataques. Soso para un solo jugador.

7 Valoración: A falta de *Thrill Kill*, es el único juego de lucha para cuatro con toques gore.

ACE COMBAT 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



- ↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
- ↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

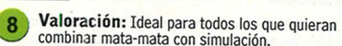
7 Valoración: Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

COLONY WARS: VENGEANCE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Su aire de simulador con jugabilidad de arcade.
- ↓ Pese a su ajustado control, resulta realmente difícil.



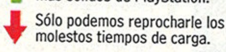
8 Valoración: Ideal para todos los que quieran combinar mata-mata con simulación.

QUAKE II

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS, MT.



- ↑ Tiene uno de los motores gráficos más sólidos de PlayStation.
- ↓ Sólo podemos reprocharle los molestos tiempos de carga.



9 Valoración: es el mejor shoot´em up subjetivo de PSX. Genial en todos los aspectos.

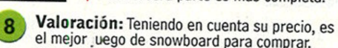


COOLBOARDERS 2 (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2. **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Es tan espectacular como sencillo de manejar. Muy divertido.
- ↓ Que no te guste este deporte. La tercera parte es más completa.



8 Valoración: Teniendo en cuenta su precio, es el mejor juego de snowboard para comprar.

ESTO ES FÚTBOL

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



- ↑ Llegar a dominar su complejo sistema de control.
- ↓ Los rivales siempre utilizan los mismos recursos ofensivos.

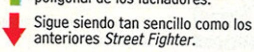
8 Valoración: Un gran simulador con un complejo control, ideal para jugar acompañado.

SF EX PLUS α (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



- ↑ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.
- ↓ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.



7 Valoración: El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

WWF ATTITUDE

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



- ↑ Los gráficos, las animaciones y sus variados modos de juego.
- ↓ Es un poco más lento que Warzone ... y también un poco más caro.

7 Valoración: Es el simulador de wrestling más completo y realista que se puede encontrar.

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
- ↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 Valoración: Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

COLONY WARS: RED SUN

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



- ↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
- ↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.

9 Valoración: El mejor shoot'em up del momento, por duración, calidad y diversión.



THE WAR OF THE WORLDS

Compañía: GTI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Poder manejar muchos vehículos diferentes contra los marcianos.
- ↓ Es demasiado difícil y muy monótono a nivel gráfico.

5 Valoración: Recomendado para aquellos que disfruten con juegos tan largos como difíciles.

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
- ↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 Valoración: El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

FISHERMAN'S BAIT

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Aprovecha fenomenalmente las posibilidades del Dual Shock.
- ↓ Requiere la misma paciencia y tranquilidad que la pesca real.

6 Valoración: Los amantes de la pesca por fin tienen un título a su medida. Los demás...

TEKKEN 3 (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



- ↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
- ↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 Valoración: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.





Los imprescindibles 3

- ALIEN TRILOGY
- QUAKE II
- MEDAL OF HONOR

DOOM (PLATINUM)

Compañía: Midway **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



- ↑ Fue el primer mito de los shoot´em ups subjetivos.
- ↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.

6 Valoración: Frente a *Quake II* tiene poco que hacer, pero su bajo precio lo hace atractivo.

MEDAL OF HONOR

Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

- ↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
- ↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 Valoración: un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.



Los imprescindibles 5

- ALL STAR TENNIS '99
- COOLBOARDERS 4
- FIFA 2000
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000

FIFA 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano



↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...

↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 Valoración: El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.



KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.

↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

8 Valoración: Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

NBA BASKETBALL 2000

Compañía: Fox **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

↑ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.

↓ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

7 Valoración: Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.

MTV SPORTS: SNOWBOARDING

Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su ajustado sistema de control sabe hacerse adictivo.

↓ Le falta variedad de pruebas y escenarios.

7 Valoración: Dejando de lado algún desfase técnico, el sistema de juego sabe picar.

NBA LIVE 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT, DS.



↑ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.

↓ Se parece mucho a la anterior entrega.

9 Valoración: El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

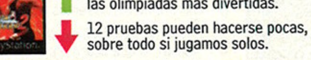


INT. TRACK & FIELD 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.



↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.

8 Valoración: Hoy por hoy éste es el mejor juegos de Olimpiadas que podéis encontrar.

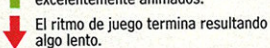


NBA PRO '99

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Todos los jugadores de la NBA y excelentemente animados.

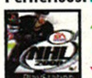


↓ El ritmo de juego termina resultando algo lento.

7 Valoración: Un gran juego de basket, que tiene en *NBA Live 2000* su principal rival.

NHL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.

↓ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.

8 Valoración: El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

NHL FACE OFF '99

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Muestra un excelente sistema de control que le hace muy divertido.

↓ Resulta un poco lento y jugando solo no se hace emocionante.

6 Valoración: Es sólo recomendable para incondicionales. Es mejor *NHL 2000*.

PRO BOARDER

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



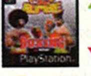
↑ Variado en cuanto a modos de juego y bastante largo.

↓ Su control es demasiado lioso y tiene deficiencias gráficas.

6 Valoración: Está claramente superado por cualquiera de los *CoolBoarders* y por *MTV*.

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: Midway **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El aspecto de los boxeadores. Es muy fácil hacerse con el control.

↓ Los gráficos no están muy logrados, y tiene un ritmo de juego muy lento.

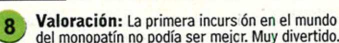
5 Valoración: Para incondicionales del boxeo que huyan de la simulación rigurosa.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.



↓ No poder competir directamente contra otros skaters

8 Valoración: La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.

TRICK'N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.

↓ Tiene un control muy sencillo, por lo que se termina haciendo corto.

6 Valoración: Su sencillez de manejo no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

DEVASTATOR

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.595 ptas.

Es más pequeño que los demás, lo que no le resta calidad ni comodidad. Tiene la ventaja de contar con los botones colocados igual que en el pad.

MB Valoración: Es el joystick digital que ofrece la mejor relación calidad/precio y también es el menos aparatoso.

PS DOMINATOR

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E Valoración: No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

ANALOG STICK

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E Valoración: Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

ARCADE STICK NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de la máquinas arcade. Es duro y

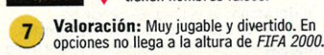
MB Valoración: Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

UEFA STRIKER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ El Entrenamiento, con el que se pueden descubrir nuevos modos.

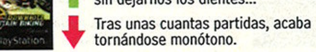


↓ Pocos equipos y que, además, tienen nombres falsos.

7 Valoración: Muy jugable y divertido. En opciones no llega a la altura de *FIFA 2000*.

NO FEAR DOWNHILL

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder montar en una Mountain Bike sin dejarnos los dientes...

↓ Tras unas cuantas partidas, acaba tornándose monótono.

6 Valoración: Aunque original, lo cierto es que no resulta ni muy divertido, ni impactante.



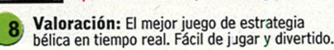
- CIVILIZATION
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO
- THEME HOSPITAL

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, R, LC.



↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.



↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.

8 Valoración: El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

C&C: RED ALERT RETALIATION

Compañía: Westwood **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, R, LC.



↑ Más unidades, más escenarios, más niveles.

↓ Demasiado parecido a su antecesor. Una vez más, el control.

7 Valoración: Es más completo que el *Retaliation*, pero mucho más caro.

CIVILIZATION II

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Controlar los designios de una civilización desde sus orígenes.



↓ Su sistema de menús es bastante complejo y requiere dedicación.

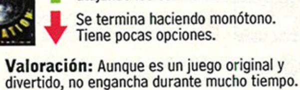
8 Valoración: Un juego que requiere muchas horas y paciencia. Pero engancha.

GLOBAL DOMINATION

Compañía: Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Controlar todo el globo terráqueo atajando los conflictos bélicos.



↓ Se termina haciendo monótono. Tiene pocas opciones.

6 Valoración: Aunque es un juego original y divertido, no engancha durante mucho tiempo.

THEME HOSPITAL

Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, R.

↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.

↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

9 Valoración: Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.



KKND KROSSFIRE

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.

↓ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.

6 Valoración: Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

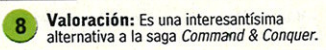
POPULOUS III: EL PRINCIPIO

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un mundo 3D lleno de magias, alternativas y posibilidades.

↓ A veces no se distinguen bien los distintos personajes.



8 Valoración: Es una interesantísima alternativa a la saga *Command & Conquer*.

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: Team 17 **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.

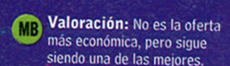
↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 Valoración: Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

PERFORMANCE 1MB
Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.

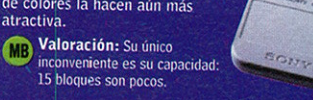




MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

MEMORY CARD SONY
Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.



MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

4MB REAL MC PIRANHA
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.

E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 2MB
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 2.500 ptas.

Cuenta con dos tarjetas sin comprimir, es decir, 30 bloques de capacidad. Es de muy buena calidad y fiable en todos los aspectos.

MB **Valoración:** Bien de precio y calidad, aunque la tarjeta de Piranha la ha roto moldes.

BLAZE 4MB
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.790 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** Aunque su calidad está fuera de duda, la tarjeta de Piranha la ha superado en

MAD CATZ
Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

PERFORMANCE 2X
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.790 ptas.

Ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar y de buena calidad en general.

B **Valoración:** En la relación calidad-precio pierde frente a sus otras competidoras.

MAD CATZ
Distribuidora: Netac **Precio:** 5.900 ptas.

Permite almacenar en el disco duro de un PC las partidas salvadas en la tarjeta y recuperarlas en cualquier momento. El sistema es fiable y sencillo.

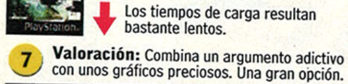


MB **Valoración:** Si tienes un PC se acabaron los problemas de memoria.

AMERZONE
Compañía: Microids **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, R, DS.



↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.



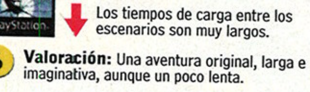
7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.



ATLANTIS
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.



6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

Los 3 imprescindibles
- AMERZONE
- ATLANTIS
- DISCWORLD NOIR

CHINA
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ En la línea de *Atlantis*, pero más rápido.
↓ Es un juego para aventureros pacientes y amantes de la historia.

6 **Valoración:** Una videoaventura que sabe atrapar en su envolvente argumento.

DISCWORLD NOIR
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Buena calidad gráfica, un argumento divertido y, además, fácil de jugar.
↓ Muchos tiempos de carga que, aunque son cortos, molestan.

8 **Valoración:** Aunque no seas un asiduo al género, con este juego te divertirá seguro.



EGYPT 1156 B.C.
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



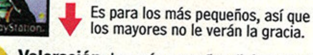
↑ El mismo motor de *Atlantis*, pero ambientado en *Egipto*.
↓ El acabado gráfico es peor que en Atlantis, y sigue siendo lento.

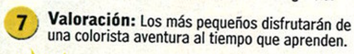
5 **Valoración:** Sólo recomendable para los que estén curtidos en estas lides y sean pacientes.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA
Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reproduce fielmente y de manera divertida el ambiente de la película.
↓ Es para los más pequeños, así que los mayores no le verán la gracia.



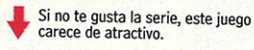


7 **Valoración:** Los más pequeños disfrutarán de una colorista aventura al tiempo que aprenden.

THE X-FILES
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.



6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

VERSALLES
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ Más rápido que *Atlantis* o *Egypt*, y entretenido.
↓ Más que una aventura es un viaje interactivo por el palacio.

5 **Valoración:** Es un título denso, cuya mayor virtud es la recreación de la época.

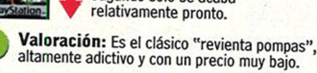
Los 3 imprescindibles
- BUST-A-MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS PLUS



BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

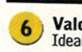


9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

DEVIL DICE
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.
↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.



6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para cuien guste de "comerse el tarro".

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
Compañía: Sony **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

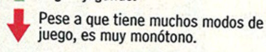
7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.



KURUSHI FINAL
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.
↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.

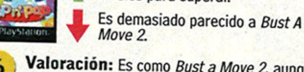


5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

POP N' POP
Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos modos de juego y no menos niveles para superar.
↓ Es demasiado parecido a *Bust A Move 2*.

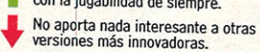


6 **Valoración:** Es como *Bust a Move 2*, aunque menos absorbente y divertido.

THE NEXT TETRIS
Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.
↓ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.



6 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris*, bastante normalita.

GAME MULTI CASE
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

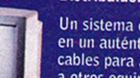
Un maletín especialmente espacioso donde encontraréis hueco para la consola, periféricos, juegos, revistas... Lleva departamentos especiales para CD's si caja.



MB **Valoración:** Muy aparatosa, pero ideal para unas largas vacaciones.

SPACE STATION
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 5.990 ptas.

Este mueble te permite colocar una TV de 14" sobre un cajón en el que se integran la consola y dos Pads. Incluye una torre con capacidad para ocho CD's.



MB **Valoración:** Ideal si tienes problemas de espacio en tu habitación.

SOUND STATION
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 13.000 ptas.

Un sistema de sonido que convertirá a tu consola en un auténtico equipo estéreo. Lleva cables para adaptar el amplificador a otros equipos de audio como walkman o televisores mono.



E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero la calidad de sonido es impresionante.

PLAY CENTER
Distribuidora: Mediakits **Precio:** 10.000 ptas.

Un mueble robusto y bien pensado que, estilo a las mesas de ordenador, permite colocar el monitor, la consola y los distintos periféricos. Además, va equipado con ruedas.

MB **Valoración:** Una manera de tener organizada la consola sin quitarte espacio del escritorio.


TRACK & FIELD 2
INTERNATIONAL
TM
CONCURSO
DEMUESTRA QUE ERES EL MEJOR JUGANDO A INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 Y CONSIGUE UN VIAJE A LAS PRÓXIMAS OLIMPIADAS
KONAMI TE REGALA UN
VIAJE A SIDNEY
1 Contesta a las preguntas abajo indicadas



2 Las cuatro personas seleccionadas entre las revistas Playmanía y Hobby Consolas competirán en nuestra redacción por el puesto en la gran final.

3 El ganador viajará a la ciudad europea elegida para competir en la final internacional. Si eres el mejor ganarás un fantástico viaje a Sidney para dos personas para presenciar las próximas

OLIMPIADAS DE SIDNEY 2000.

PREGUNTAS

1.- ¿Cuántas pruebas presenta «International Track & Field 2»?
a) 4
b) 12
c) 116

2.- ¿ Cuál de éstas pruebas no aparece en el juego?
a) Lanzamiento de jabalina
b) Salto de Longitud
c) Petanca

3.- ¿Cuál de estos países no participa en las olimpiadas de «Track & Field 2»?
a) España
b) Estados Unidos
c) Burkina Fasso

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Playmanía que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Playmania. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO TRACK & FIELD 2 (PLAY)"
2.- Este concurso se publica en las revistas Playmanía y Hobby Consolas.
Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán CUATRO en total, DOS de la revista Playmanía y otras DOS de la revista Hobby Consolas. Estos cuatro concursantes jugarán una competición que consistirá en competiren una carrera de 100 metros en el juego «International Track & Field 2». La competición tendrá lugar el día 25 de Abril en la redacción de Hobby Press. El ganador representará a España en la final que se celebrará en una ciudad europea. Los cuatro ganadores recibirán un estupendo lote de premios de «International Track & Field 2». El premio incluye viaje de ida y vuelta para dos personas en el mes de Septiembre, estancia en hotel y entradas para presenciar la final de la carrera de los 100 metros libres masculinos que se celebrará en las próximas Olimpiadas de Sidney 2000.
3.- La elección de los concursantes que participarán en la eliminatoria que se se realizará el 26 de Abril en Hobby Press se realizara el 10 de Marzo de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Abril de la revista Playmanía.
4.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
5.- En el próximo número de Playmanía y Hobby Consolas se publicará el nombre de la ciudad europea donde se celebrará la final internacional.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KONAMI y HOBBY PRESS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.POSTAL:

LOCALIDAD: PROVINCIA:

TELÉFONO: RESPUESTAS: 1: 2: 3:

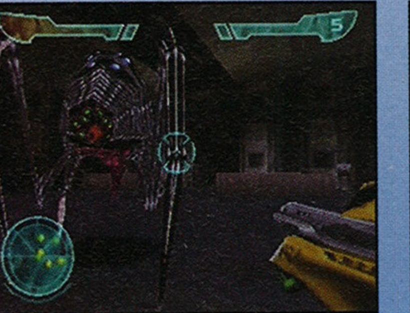
ACCLAIM • Shoot´em Up Subjetivo

Armorines: Project Swarn

Las auténticas brigadas del espacio



En algunas misiones nos encontraremos con varios vehículos abandonados. Si nos acercamos a ellos podremos pilotarlos, y utilizar las armas que lleven contra los alienígenas.





Si hay algo que no se le puede negar a Acclaim es que se le dan bien los shoot'em up futuristas. Tras sus exitosos *Alien Trilogy* y *Forsaken*, esta veterana compañía estadounidense se prepara para obsequiarnos con *Armorines.*

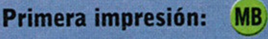
Dicho título será un híbrido entre *Quake II* y la película Starship Troopers, en el que asumiremos el papel de marine espacial. Como tal deberemos defender la tierra de unos alienígenas de apariencia insectoide, teniendo para ello que cumplir varias misiones repartidas a lo largo y ancho de 20 larguísimos niveles. Obviamente, estos niveles estarán repletos de enemigos ansiosos por impedir nuestro objetivo, así que para avanzar deberemos mantenernos constantemente en movimiento y preparar nuestro punto de mira para disparar contra todo lo que se mueva.

A su vez, también tendremos que hacernos con todo el armamento que vayamos encontrando, y que comprenderá armas tan dispares como minas, rifles láser o lanzamisiles. Y más aún, ya que en determinadas misiones podremos hacernos con vehículos, como por ejemplo un tanque, y disparar sus armas contra nuestros enemigos.

Y es que *Armorines* será un título que lejos de limitarse a repetir las premisas habituales del género, introducirá rasgos innovadores. De todos ellos el más destacable será la inclusión de un modo multijugador cooperativo, que nos permitirá jugar esta apasionante aventura junto a un amigo.

En lo tocante al control, Armorines tendrá un sistema muy poco habitual en el género que nos obligará a avanzar con la cruceta, mientras giraremos y miraremos a los lados con los botones del pad, y dispararemos y cambiaremos de arma con los botones L y R. Este sistema de control puede parecer (de hecho lo es) un poco lioso al principio, pero una vez le pillas el truco (y no se tarda mucho) es mucho más fácil que los sistemas tradicionales. Además, siempre nos quedará la opción de utilizar el control analógico, mucho más asequible.

De momento esto es todo. El mes que viene, ya con la versión final en nuestras manos, os contaremos más cosas de este prometedor shoot'em up.

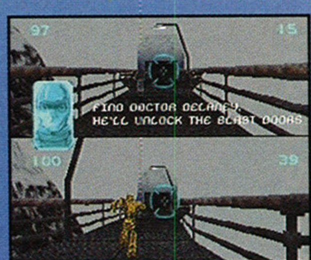
Primera impresión: 

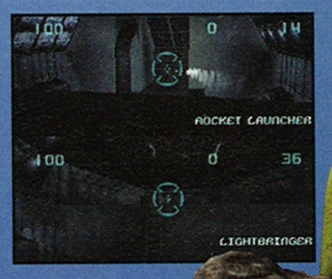


En todos los niveles habrá que realizar varios tipos de misiones como dar con algún objetos o activar interruptores.

¡Y a dos, el doble de diversión!

Sin duda uno de los mejores puntos de *Armorines* será su modo multijugador. Y es que junto a la tradicional opción versus, incluirá otra opción cooperativa muy original, que nos permitirá jugar la aventura individual junto a un amigo. Así seremos dos contra los alienígenas.







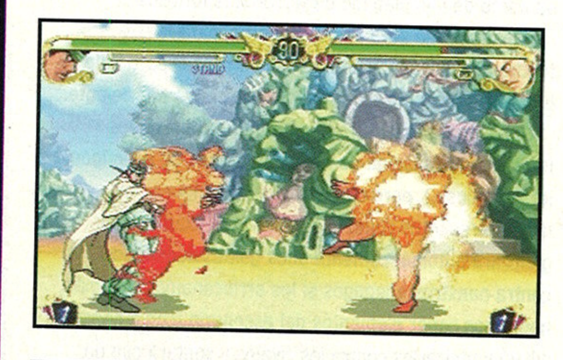
Las misiones de *Armorines* se realizarán tanto en amplios escenarios al aire libre, como en claustrofóbicos laberintos subterráneos.



CAPCOM • Lucha

Jojo´s Bizarre Adventure

La evolución de la lucha 2D



Inspirado en un famoso manga de Hiroiko Araki, *Jojo´s Bizarre Adventure* será un juego de lucha en el que controlaremos a más de 20 luchadores distintos. En él tendremos que ayudar a Jotaro Joestar y a sus amigos a derrotar a Dio, un maléfico personaje que quiere acabar con la madre del protagonista. Para impedirlo, deberemos viajar por diversos y exóticos escenarios y derrotar en combate a sus secuaces mediante todo tipo de golpes, combos y magias.

Aunque a primera vista podría parecer que *Jojo´s* será el típico arcade 2D de Capcom (sistema de magia de media bola, mucha velocidad y una gran jugabilidad), lo cierto es que será un juego con rasgos muy sorprendentes e innovadores.



En el modo Super Historia alternaremos el control de varios personajes, aunque la mayor parte de las veces seremos Jotaro.

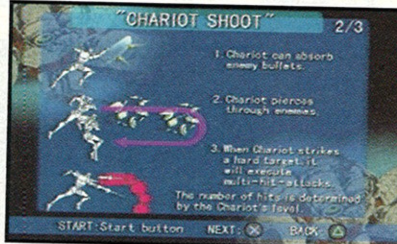
De ellos los más obvios serán los Stands, unos entes espirituales que acompañarán a casi todos los luchadores, y que potenciarán sus ataques o incluso realizarán algunos independientes. Así, en determinados momentos podremos llegar a golpear a nuestros enemigos simultáneamente con el luchador y con su stand.

Otro punto muy a tener en cuenta en este título será su gran riqueza argumental, ya que lejos de limitarse a plantarnos los combates a palo seco, las peleas de *Jojo´s* estarán entrelazadas por escenas narradas extraídas del manga, eso sí, en inglés. Esto será especialmente relevante en el modo Super Historia, donde además de seguir el argumento deberemos superar unos divertidos minijuegos, como disparar a unos objetivos en pantalla o conseguir apartarnos del camino de un tiburón.

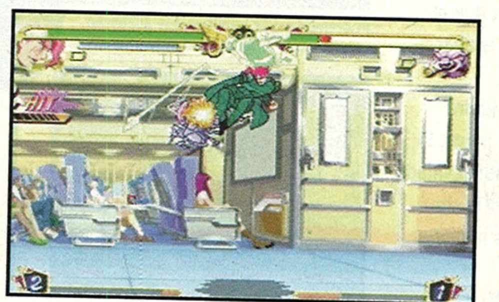


Si a eso le añadimos un excelente apartado gráfico y un control muy asequible, con la jugabilidad que caracteriza a los arcades de Capcom, nos encontramos con que *Jojo´s Bizarre Adventure* puede hacerse irresistible para los incondicionales de la lucha 2D. Pronto lo descubriremos.

Primera impresión: MB



El modo Super Historia incluirá varios minijuegos inspirados en el manga, que harán al juego mucho más ameno.





VIRGIN • Beat´em Up

Crisis Beat

A mamporros por el mar



Como en muchos juegos del género, podremos coger objetos de los escenarios, como sillas o macetas, y golpear con ellos a nuestros adversarios.





Los beat'em up no son por desgracia demasiado frecuentes en PlayStation y, salvo por la reciente aparición de *Fighting Force 2*, los amantes de repartir mamporros a diestro y siniestro han tenido que colgar los guantes durante una larga temporada. Por lo menos hasta la salida de este *Crisis Beat*, ambientado en un barco de lujo plagado de terroristas furiosos.

Nuestra tarea será liberar el barco, para lo que tendremos que recorrerlo de cabo a rabo repartiendo bofetadas a cuanto terrorista se nos ponga por delante.

Crisis Beat presentará la estructura típica de los Beat'em up (recogida de ítems, montones de enemigos, jefes finales...), pero con gráficos 3D y algunas novedades muy interesantes como el sistema Lock Counter que generará automáticamente unos golpes demoledores contra nuestros enemigos si los arrinconamos. Además, podremos coger elementos del escenario (como bancos o sillas) y utilizarlos contra los rivales y contará con un control muy fácil y asequible.

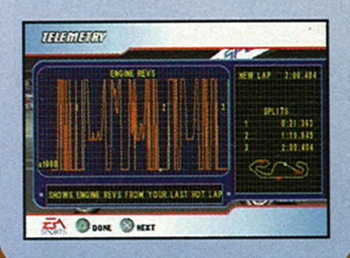
Gráficamente sólo se le puede criticar un brusco sistema de cámaras. No obstante, dada la escasez de beat´em ups que sufrimos últimamente, este defecto podría ser fácilmente disculpable. El mes que viene, ya con una versión finalizada, os lo confirmaremos.

Primer impresión: 

Controla hasta el último detalle

F1' 2000 nos permitirá ajustar todos y cada uno de los elementos que componen los vehículos, y además nos permitirá realizar todas las mediciones que sean precisas gracias a la telemetría. Como es lógico, todas estas opciones satisfarán, sobre todo, a los expertos.







El juego presentará una elevadísima sensación de velocidad que podremos apreciar en todo su esplender desde la perspectiva del piloto.



VIRGIN • Arcade de Lucha

Guilty Gear

Lucha al más puro estilo Capcom



Podremos hacer fatalities que acabarán con nuestros rivales de un sólo golpe.



Siguiendo la estela de los arcades de lucha de Capcom, Studio 3 nos presenta este *Guilty Gear* que, como si de un *Street Fighter* se tratara, nos coloca sobre detallados escenarios 2D para que acabemos con nuestros rivales a base de golpes, combos y ataques especiales que desarrollaremos con el tradicional sistema de control de los juegos de Capcom.

Pero no todo será "inspiración capconiana". *Guilty Gear* también presentará rasgos propios como una estética un tanto surrealista (pero graciosa) a medio camino entre Mad Max y Shogun. Buen ejemplo de ello será Zato, personaje inspirado en un famoso luchador medieval ciego, que en el juego sustituirá su katana por una garra de sombras.

Otro punto en el que se *Guilty Gear* se diferenciará de los *SF* será en sus demoledores fatalities que, independientemente de la vida que le quede al rival, nos permitirán acabar con él de un sólo golpe.

Por desgracia, parece que tendrá pocos personajes y modos de juego, lo que puede acortar mucho su longevidad. Salvo por eso, Guilty Gear podría ser una excelente opción para los amantes de los juegos de lucha.

Primera impresión: 

EA SPORTS • Velocidad

Formula 1 2000

EA Sports entra en carrera

Ya hemos tenido oportunidad de tomar contacto con el primer juego de Formula 1 de EA Sports, que será el producto oficial de la temporada 2000 y estará avalado por la FIA y la FOCA, los organismos que regulan el circo de la F1. La experiencia no ha podido ser más prometedora.

La principal baza de este nuevo título basado en la Fórmula 1 residirá en la presencia de todas las escuderías, pilotos, vehículos y circuitos de la temporada que comienza a finales de febrero, lo que nos permitirá reproducir con gran fidelidad el campeonato mundial en los televisores de nuestra casa. Así, pues, gracias a esta exclusiva licencia, *Formula 1' 2000* será el único título que nos permitirá competir en el recién incluido circuito de Indianápolis o controlar al nuevo equipo Jaguar.

Aunque la versión a la que hemos tenido acceso todavía presentaba algunos fallos de bulto, como la desaparición de texturas en las repeticiones o los mejorables tiempos de carga, lo cierto es que en *Formula 1' 2000* hemos notado un aire distinto, algo que lo aleja de todos los simuladores que hemos visto dentro de este género y que puede convertirlo en el nuevo rey de la Fórmula 1. Y eso sin mencionar unas cuantas opciones novedosas y cuatro modos de juego adaptados a las exigencias de un amplio abanico de usuarios.

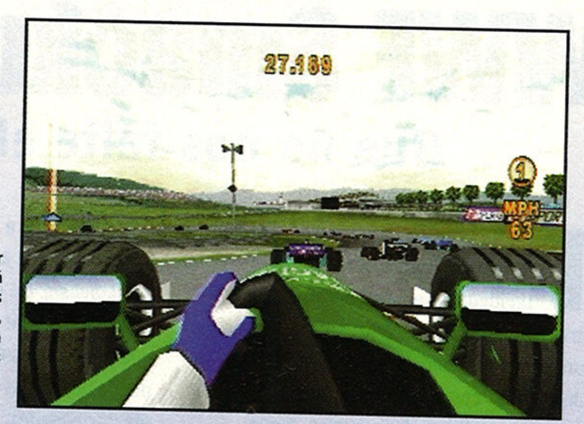
Por parte de las opciones novedosas encontraremos, por poner un par de ejemplos, un nuevo tipo de repetición automática que nos mostrará los mejores momentos de la carrera pulsando un botón, es decir, sin necesidad de pausar el juego y acceder al menú de repetición; así como un completo sistema de menús que nos permitirán modificar todos los aspectos de nuestro vehículo y hacer uso de la todopoderosa telemetría.

De la misma manera, los fanáticos de esta disciplina encontrarán entre sus cuatro modos de juego dos tipos de campeonato con un enfoque realista al más puro estilo simulador, en los que los vehículos se dañarán y perderán componentes, y dos con tintes más arcade y, por tanto, menos complicados.

Por otra parte, *Formula 1' 2000* también ofrecerá una notable sensación de velocidad y un motor gráfico realmente bueno, ya que con 15 coches en pantalla y todo tipo de efectos gráficos, no notaremos ningún tipo de ralentización.

La nueva apuesta de EA Sports llegará a nuestro país completamente traducida y doblada al final de marzo. Y la espera seguro que merece la pena.

Primera impresión: E



La vista interior nos permitirá observar los brazos del piloto, que se moverán siguiendo nuestras acciones en el mando de control.



Formula 1' 2000 contará en exclusiva con todos los pilotos y escuderías de la temporada 2000, que empieza a finales de febrero.



EA Sports incluirá una novedosa opción que nos permitirá ver la repetición de la carrera pulsando un botón, sin pausar el juego.







Aunque el juego también tendrá dos modos de juego de corte más arcade, el realismo será una de las principales bazas de este título. En él podremos ver como se deforman los vehículos e, incluso, como pierden algunos de los principales componentes.



Formula 1' 2000 estará plagado de detalles que harán las delicias de los seguidores de esta disciplina automovilística. Así, por ejemplo, cuando nuestro vehículo se salga de la pista, los neumáticos se ensuciarán, y nos costará bastante evitar que derrape.

THQ • Lucha

WWF Smackdown

Que no nos falte el Wrestling

THQ se prepara para unirse a la fiebre del Wrestling con *WWF Smackdown*, un juego en el que podremos elegir entre más de 30 famosos luchadores, como los mismísimos Mankind, Kane o Chris Jerihco.

Junto a las opciones típicas del género, como modo multijugador a cuatro, modo carrera o combate de exhibición, *Smackdown* incluirá varios puntos muy prometedores: el sistema de control y los "extras".

En lo que se refiere al control, será mucho más fácil que en *Mayhem* o *Attitude*, ya que prácticamente todas las llaves y golpes se efectuarán mediante combinaciones de dos botones. Así, hasta los jugadores más torpones podrán realizar sin problemas ataques espectaculares y tumbar a sus rivales.

En lo tocante a los extras, *Smackdown* profundizará en la línea "realista" iniciada por *Mayhem*. De este modo, no sólo podremos pelear dentro y fuera del ring, sino que podremos salir del estadio y pelear donde queramos (en *Mayhem* viajábamos aleatoriamente). Además, al igual que en la televisión, en mitad del combate podrán aparecer otros luchadores que nos ayudarán a zumbar al rival, o viceversa.

Si a esto le añadimos un excelente aspecto gráfico (aunque los luchadores se mueven un poco rígidos), estamos ante un juego que tiene muchas posibilidades de convertirse en una sólida alternativa a *Mayhem* y a *Attitude*. Muy pronto lo sabremos.

Primera Impresión: B 



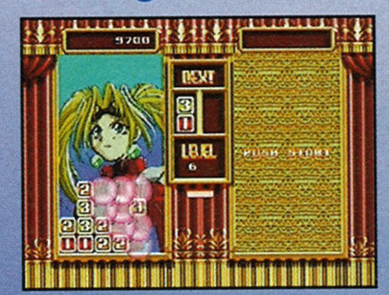


Su completo editor de nos permitirá crear "luchadores a la carta". Así, podremos crear wrestlers con la estatura de André el gigante y la técnica de Chris Jerihco. Por poner un ejemplo...

TAKARA • Lucha

Toshinden Subaru

El regreso de una saga mítica



Uno de los aspectos más agradecidos de *TS* serán los 7 minijuegos de habilidad, entre los que encontraremos puzzles tipo *Bust A Move*.







Muchos de vosotros recordaréis los títulos de los cuatro juegos que se pusieron a la venta cuando PlayStation se estrenó en nuestro país. *Toshinden* fue uno de ellos y, junto a *Tekken*, uno de los primeros en demostrar el potencial de la consola dentro de los juegos de lucha poligonales. El juego que ahora nos ocupa, *Toshinden Subaru*, es la cuarta entrega de esta saga de lucha y, sin duda alguna, la que más cambios en el sistema de juego presentará. Así, por ejemplo, en *Toshinden Subaru* los combates se disputarán por equipos al más puro estilo *King of Fighters*, es decir, tres contra tres. A diferencia de otros juegos similares, como *Marvel vs Capcom*, ni podremos cambiar de luchador durante el combate, ni será posible escoger a los integrantes de nuestro equipo, es decir, vendrán establecidos por defecto cuatro grupos de luchadores.

Dejando a un lado el planteamiento de los combates, *Toshinden Subaru* basará gran parte de su encanto en el enorme tamaño de los luchadores y su sencillo sistema de control, ya que con pulsar un par de botones será posible ejecutar todo tipo de espectaculares golpes. Para rematar la jugada, *Toshinden Subaru* incorporará nada menos que siete divertidos minijuegos y una curiosa base de datos repleta de detalles y bocetos de los 14 personajes. En la parte negativa, debemos decir que, como no cambien las cosas, *TS* presentará unos tiempos de carga realmente pesados. En fin, el mes que viene podremos decir si *TS* está a la altura de sus antecesores.

Primera Impresión: R 

SONY • Juego de rol

Star Ocean: The Second Story

Rol en el espacio

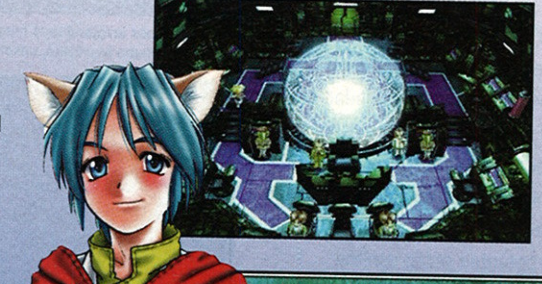
Para que no nos cansemos con tanto RPG medieval, Sony nos propone ahora participar en un juego de rol de corte futurista en el que manejaremos a un explorador espacial y a una joven con poderes místicos que tienen la misión de impedir la destrucción de su mundo.

Por supuesto, el planteamiento será el típico de los RPG y tendremos que recorrer un montón de escenarios recogiendo ítems, reclutando aliados y acabando con cuanto monstruo se nos ponga por en medio. Sin embargo, *Star Ocean* también incluirá innovadores detalles como la posibilidad de fabricar nuestras propias armaduras o anillos mágicos; o delegar en la consola el control de cualquier personaje para que sea ella quien los maneje por nosotros. Lo único que tendremos que hacer será poner en modo automático a los personajes que queramos, y darles instrucciones como alejarse de los enemigos o curar a los amigos.

Pero el punto más prometedor del juego serán los diálogos con los personajes. Según cómo tratemos a la gente, ésta se unirá o no a nuestro grupo y accederemos a uno u otro de los cerca de 80 finales distintos del juego.

Como no todo puede ser bueno, a nivel gráfico no presenta un aspecto demasiado atractivo y tampoco parece que la historia vaya a ser muy adictiva, por lo que *Star Ocean* podría quedarse en un RPG entretenido, pero distanciado de los monstruos del género. El mes que viene lo comprobaremos.

Primera impresión: B







Aunque las pantallas estén en inglés, la versión final de *Star Ocean* mostrará los textos de pantalla en castellano.



INTERPLAY • Simulador de Casino

Caesar Palace 2000

¡A saltar la banca!



Caesar Palace 2000 incluirá prácticamente todos los juegos que podríamos encontrar en un casino real, como la ruleta o las clásicas tragaperras.

Caesar Palace 2000 será un simulador de casino que nos permitirá recrear en casa todo el glamour y el espectáculo de estos establecimientos. En él nuestro objetivo será hacernos millonarios apostando dinero virtual a los múltiples juegos que incluirá, y de los que dados, ruletas, naipes o tragaperras no serán más que una pequeña muestra.

Empezaremos con una pequeña cantidad de dinero, pero si la suerte nos sonríe no tardaremos en hacernos con un importante capital que nos permitirá empezar a jugar en serio, con apuestas más importantes.

Aunque a priori esto de saltar la banca parece divertido, el juego no tendrá más animaciones que las propias de la acción, bolas rodando, dados girando, cartas... y algún que otro panel informándonos del dinero que hemos ganado o perdido. Admitirá hasta cuatro jugadores simultáneos, y nos permitirá grabar nuestros progresos diarios. Sin embargo, parece revelarse como un juego lento y bastante monótono, que sólo divertirá a los apasionado por los juegos de azar que no quieran arriesgar sus ahorros reales en unas cuantas vueltas de ruleta.

Primera Impresión: 

VIRGIN • Lucha

Psychic Force 2

Lucha en el plano astral



Combatiremos arrojándonos magias en el interior de un enorme cubo ingrávido, absolutamente vacío.

Este original arcade de lucha pseudo 3D nos convertirá en gladiadores con poderes mentales abocados a pelear en el interior de un enorme cubo sin gravedad. En lugar de andar, nos desplazarnos levitando por lo que podremos movernos hacia cualquier dirección. Así, como si fuéramos aves de presa, podremos dar vueltas en torno a nuestro rival para tratar de desorientarlo, y abalanzarnos en picado sobre él cuando menos se lo espere. Aunque podremos atacar a base de puñetazos y patadas, nuestros ataques más potentes serán asaltos energéticos (tipo *Destrega*) que podremos arrojar desde lejos empleando nuestra barra de energía mental.

Psychic Force 2 ofrecerá varios modos de juego, incluyendo una especie de juego de rol que nos permitirá mejorar a nuestros luchadores superando una serie de combates en los que ganaremos experiencia.

El mes que viene os contaremos más cosas de *Psychic Force 2*, un juego que no será un imprescindible de la lucha, pero que sí podrá hacer pasar un buen rato a los que busquen cosas nuevas en el género.

Primera Impresión: 



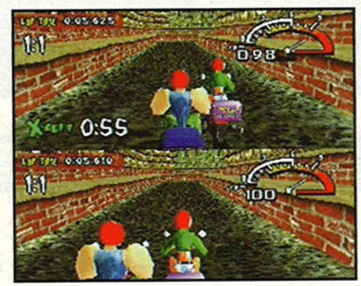
Habrá un modo en el que podremos subir la energía de los luchadores.

INFOGRAMES • Arcade

Radical Bikers ¡Atrapen a ese pizzero!



Para alcanzar los ítems tendremos que saltar sobre las rampas que vayan saliendo al paso.



El juego incluirá un modo multijugador, en el que correremos contra un amigo.



Los escenarios estarán llenos de atajos que tendremos que descubrir para ganar tiempo.

Seguro que muchos de vosotros habéis jugado en los salones a este divertido arcade de carreras en el que asumimos el papel de un pizzero motorizado que tiene que atravesar media ciudad esquivando el tráfico, todo tipo de obstáculos, y los embates de un rapidísimo competidor. Pues bien, los que añorabais verlo en PlayStation, estáis de enhorabuena, Infogrames está a punto de poner *Radical Bikers* a la venta.

Los que hayáis jugado ya sabréis que se trata de un arcade donde nuestros reflejos a la hora de esquivar coches, alcanzar rampas y coger ítems serán fundamentales. Por suerte, Bit Managers parece haber sabido captar perfectamente el frenético ritmo de la recreativa, por lo que dispondremos de un control sobre la moto asequible, suave, rápido y preciso.

Gráficamente es una excelente conversión de la recreativa, aunque lo cierto es que la versión que hemos probado (aún sin terminar) mostraba un scroll demasiado brusco y algunos bailes de polígonos un tanto molestos. Esperemos que estos defectos sean subsanados en la versión final, y que podamos disfrutar de un juego tan entretenido y emocionante como el de la máquina recreativa.

Primera Impresión: 

SONY • Velocidad

Teleñecos Motormanía

Kermit se pasa a la velocidad

Los famosos teleñecos serán los protagonistas de este arcade de velocidad de Sony, en el que al más puro estilo *Speed Freaks* tendremos que atravesar circuitos fantasiosos recogiendo ítems y arrojando a nuestros competidores todo tipo de armas estrafalarias.

Sus principales puntos fuertes serán el carisma de sus personajes y el gran número de corredores, circuitos y vehículos ocultos que tendrá. Por contra, a nivel técnico *Teleñecos Motormanía* parece que será un título bastante mediocre y destinado a los más pequeños. La versión que hemos probado generaba poca sensación de velocidad, presentaba mucho clipping y el control dejaba mucho que desear. No obstante, seamos positivos y esperemos que estos defectos desaparezcan en la versión final, para que podamos disfrutar de un título que esté la altura de lo que merecen estos muñecos tan entrañables.

Primera impresión: 



Podremos elegir a cualquiera de los entrañables Teleñecos, bien para jugar solos o en compañía de un amigo.





...colecciónala



Nº 8• Septiembre

Play 32 FICHAS DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS

Guías completas:
•APE ESCAPE •CRASH BANDICOOT •METAL GEAR
Comparativa:
•Juegos de estrategia
Suplemento: 32 fichas de trucos para los mejores juegos.





Nº 9• Octubre

Guías completas:
•SILENT HILL •DRIVER
Comparativa:
•Juegos de inteligencia
Suplemento: Las mejores Guías Platinum
•Medievil, Gran Turismo, Cool Boarders 2

Play LA AMENAZA FANTASMA



Nº 10• Noviembre

Guías completas:
•SOUL REAVER •V-RALLY 2 •FINAL FANTASY VIII
Comparativas:
•Aventuras gráficas
Suplemento: Los bombazos de estas Navidades
•FIFA 2000, Tomb Raider, Dino Crisis , GTA 2...



Nº 11• Diciembre

Guías completas:
•FINAL FANTASY VIII 2ª Parte •SHADOWMAN
Comparativas:
•FIFA 2000 vs ESTO ES FÚTBOL
Suplemento: Guía de compras
•TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PUNTUADOS



Nº 12• Enero

Guías y soluciones:
•TARZÁN •EPISODIO I •BUGS BUNNY •FF VIII 3ª Parte
Novedad:
•TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Reportaje:
•Primeras imágenes de GRAN TURISMO 2



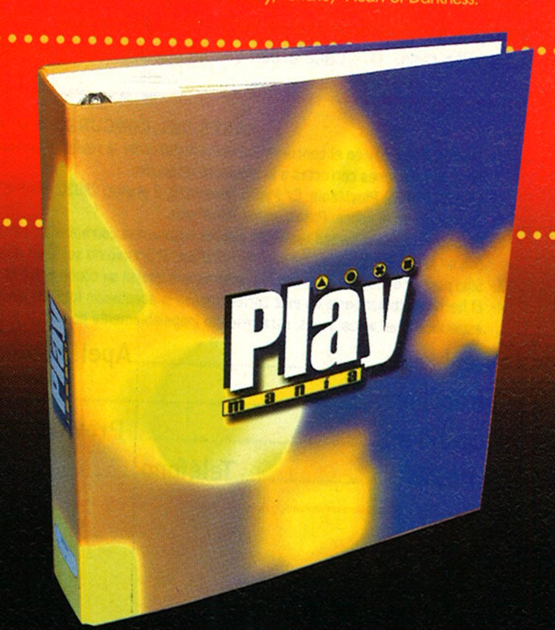


Nº 13• Febrero

Guías y soluciones:
•TOMB RAIDER IV •DINO CRISIS •FINAL FANTASY VIII
Novedad:
•GRAN TURISMO 2.
Suplemento: Los mejores trucos Platinum.
•Colin McRae Rally, Tenchu, Heart of Darkness.

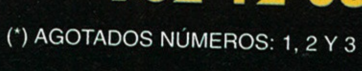
¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO,** LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

902 12 03 41 ó 902 12 03 42.



(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

La misión no es sencilla, pero eres un héroe curtido en mil batallas. Para conseguir acabar con la amenaza alemana, basta con que nos envíes las soluciones de estos pasatiempos y así poder ganar uno de los *15 Medal of Honor* que sorteamos PlayManía y Electronic Arts.

HUMOR

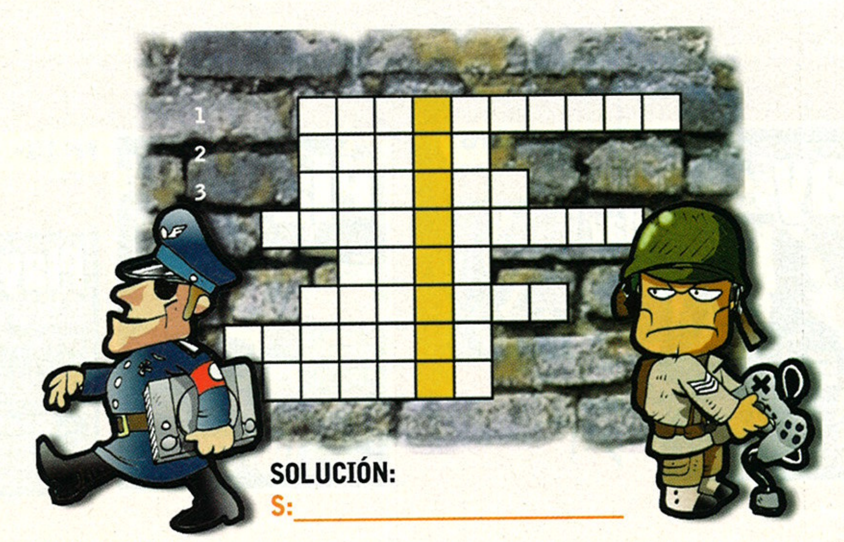






EL CÓDIGO OCULTO

ADÉNTRATE CON SIGILO EN LAS LÍNEAS ENEMIGAS Y RESUELVE ESTE CRUCIGRAMA HORIZONTAL. Te pedimos que descubras el nombre de un mítico videojuego de acción bélica. La solución en las casillas verticales amarillas.



DEFINICIONES:

1.- Sinónimo de cuidado. **2.-** Nombre de nuestra contacto en la resistencia francesa. **3.-** Nacionalidad del bando enemigo. **4.-** Nombre de la compañía que ha programado *Medal of Honor*. **5.-** Soldado muy famoso al que teníamos que salvar en una película de Spielberg. **6.-** Aunque tiene nombre de ciudad andaluza, es un artilugio que se lanza y hace mucha pupa. **7.-** El protagonista de *Medal of Honor* lo es, aunque no raso. **8.-** Cada orden o mandato nos lleva a cumplir una...

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Medal of Honor* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de febrero de 2000 y el 25 de marzo de 2000.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

BUSCA LOS ERRORES

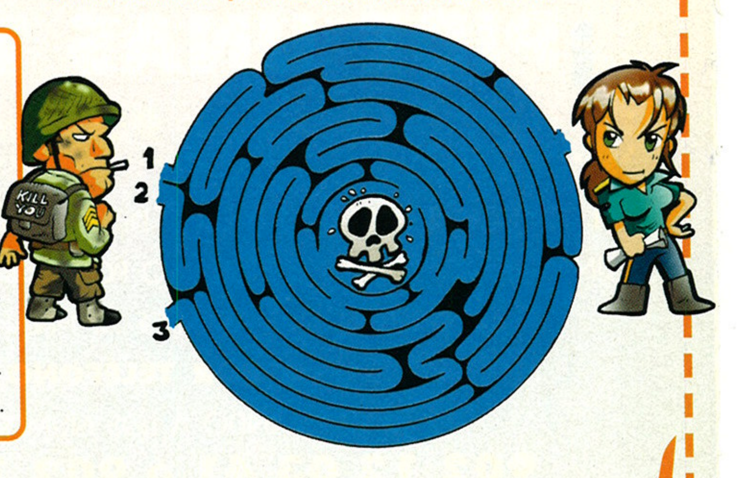
EN ESTA DIFÍCIL PRUEBA DEBERÁS EXTREMAR TU CAPACIDAD VISUAL PARA DESCUBRIR LAS 12 DIFERENCIAS QUE HAY ENTRE ESTOS DOS DIBUJOS.





EN BUSCA DE LA MISIÓN

AYUDA A NUESTRO HÉROE A CRUZAR POR EL LABERINTO (SIN CAER EN EL TEMIBLE CENTRO), Y ASÍ RECOGER LA NUEVA MISIÓN QUE NOS DARÁ MANOM. ¡ÁNIMO!, CONFIAMOS EN TÍ.







www.centromail.es

¿Por qué Centro MAIL?



Porque puedes **cambiar** y **alquilar** todos tus videojuegos.

Porque te ofrecemos continuamente los **mejores precios**.

Porque tenemos miles de juegos a **precios increíbles**.

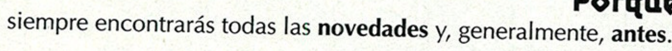
Porque con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.

Porque tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.

Porque nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.

Porque disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.

Porque siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes**.



y porque somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España.



[del 1 al 31 de Marzo]

IMPUESTOS INCLUIDOS

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2



~~9.490~~ 8.490

CARMAGEDDON (RED BLOOD)

~~8.490~~ 4.990

TENCHU STEALTH ASSASSINS

~~8.990~~ 5.990

ISS PRO EVOLUTION



~~9.490~~ 8.490

TOMB RAIDER III



~~8.990~~ 5.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO



~~6.990~~ 4.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



PlayStation 2, ya a la venta en Japón

El día 4 de marzo, los afortunados japoneses tendrán al alcance de su mano la nueva consola de Sony, un portal para la imaginación y el ocio interactivo que está llamado a ser el nuevo punto de referencia en el mundo del entretenimiento doméstico. Sus funciones como reproductor de películas DVD y la impresionante calidad que desprenden las primeras imágenes de sus juegos no son más que la punta de un iceberg que ahora empieza a formarse. Por desgracia, nosotros todavía tendremos que esperar seis largos meses para disfrutar con ella, y aunque este período se nos hará eterno, estamos convencidos de que merecerá, y mucho, la pena.


PlayStation


KONAMI







